

GURPS Силы
Глава 6
Подходящие жанры

Меньше чем через час после восхода солнца я достиг деревни, но, обогнув последний поворот тропы, понял, что должен был быть быстрее. Между хижинами бродило гораздо меньше людей, чем должно было бы,

а крики и вопли недостающих были слышны из леса на западе. Звуки толпы, готовой кого-то растерзать, довольно узнаваемы, если слышать их достаточно часто.

Я надел маску Волка и рванул во весь опор; пробежал прямо через деревню, игнорируя ошарашенных стариков, и одну рыдающую женщину, скорее всего мать. Достигнув сцены трагедии, я увидел что успел, но едва-едва.

Ребёнок был ещё жив, и я мог видеть энергию, мерцающую вокруг неё – слишком слабую, чтобы принести ей добро, достаточно яркую, чтобы привести её к смерти. Мужчина, несомненно, один из самых уважаемых охотников в деревне, держал девочку за руку и выкручивал её так, что мог вывихнуть. Ещё двое мужчин только вскочили и подняли копьё, готовые ударить в любой момент.

Я сменил маску Волка на маску Ужаса. Адски больно обращаться к чему-то столь первобытному и скверному, но для тонкостей времени не было. Я ударил всех трёх мнимых спасителей одновременно, и они, крича, упали на землю.

Ближайший мужчина бросился на меня, подняв дубинку. Я надел маску Медведя и ударом впечатал его в дерево. Подняться он не пытался. Остальные отступили достаточно далеко, чтобы я схватил ребёнка и успел скрыться.

Через час, когда мы сидели на поляне, она пришла в себя настолько, что смогла говорить. «Ты тоже тронутый демонами?» спросила она.

«Можно и так сказать» ответил я, после чего её отвлекло хлопанье огромных крыльев.

«Это... демон-орёл?» спросила она, вновь внезапно задрожав от страха.

«Не совсем» сказал я, когда орнитоптер приземлился.

В этой главе приводится краткий обзор различных жанров, в которых используются силы.

Мифическое фэнтези

В GURPS Fantasy сказано, что жанр фэнтези существует на границе реальности и мифов. Мифическое фэнтези уводит жанр в сторону последних. В таких играх герои могут быть даже богами. В этом жанре чудес встречается не меньше чем в эпическом фэнтези, но он может быть не менее жутким, чем тёмное фэнтези, не менее смешным, чем светлое и таким же авантурным, как фэнтези меча и магии. Он может даже взять немного психологического реализма (и вездесущей магии) от низкого фэнтези.

Силы в немифическом фэнтези (выноска на стр. 204)

В фэнтези магия зачастую необходима, но для объяснения чудес и прочих вещей не от мира сего могут подойти силы другого рода – псионические, божественные, моральные или абсолютные. (Конечно, их тоже можно назвать магией.) Круг сил, доступных в таких играх, должен быть определён Мастером; если допустить все виды сил, сеттинг превратится либо в чистые мифы, либо в балаган. Однако, несколько сил могут сделать мир фэнтези более экзотическим.

Например, хотя Ирт (смотри GURPS Banestorm) в основном использует заклинательную магическую систему, в нём присутствуют несколько религиозных мистиков разного рода. Каждая фракция мистиков имеет небольшое количество необычных преимуществ, каждое с ограничением договор. В результате каждая фракция имеет собственную силу.

Игромеханика: мифическое фэнтези.

Главный вопрос при создании кампании в жанре мифического фэнтези в том, насколько она будет мифической. ИП, к которым боги просто благосклонны, отличаются от тех, кто сам является богом.

Уровень силы

Для компаний о просто героических людях начальным уровнем может быть уровень в 150-250 очков. Если кто-то или все из них полубоги, больше подойдет уровень в 300-400 очков. Герои мифов, способные своими действиями изменить мир, начнут с 500 или более очков. Настоящим богам или титанам может понадобиться как минимум 1,000 очков.

Необычное происхождение

В некоторых мифических сеттингах сверхъестественные силы часто прогуливаются по земле, и даже обычные смертные не особо удивятся, если их встретят (хотя они вполне могут вполне осознанно испугаться). В таких мирах протагонистам, владеющим божественными или изменяющими реальность силами, не надо брать необычное происхождение. Оно может потребоваться для сил нечастых даже сред богов, например псионики в мире, где наиболее распространена магия.

Однако, в «эпико-героических» играх полноценные магические силы или очевидные божественные дары могут быть запрещены полностью, или требовать 50-очковое необычное происхождение, чтобы фокус остался на могучих, но всё же людях - протагонистах. Сравнительно слабые сверхъестественные способности, которые не тянут на полноценные силы, например почти полный иммунитет Ахиллеса к физическому вреду, могут потребовать менее дорого необычного происхождения, например за 25 очков.

Поджанры

Мифическое фэнтези можно разделить на подкатегории по уровням силы протагонистов, хотя культурный фон истории (подразумеваемые допущения о метафизике, природе героизма и божественных законах) может породить большие различия в духе и стиле.

Эпические герои

Герои работ Гомера, германских легенд о Зигфриде и англо-саксонских сказаний о Беовульфе - это «простые» могущественные смертные. Они величайшие воины и лидеры, возможно, потомки богов, и иногда они владеют магическим оружием, но они не летают и не метают молнии. Некоторые современные произведения фэнтези описывают похожий уровень. Толкиеновские Нуменорцы – долгоживущие, благородные люди, вершащие раннюю историю Средиземья.

Фэнтези этого рода принижает силы или оставляет их в руках божеств, ангелов и странных волшебников и чародеек. Однако, они могут встречаться иногда в виде небольшой помощи от сверхъестественного Покровителя или побочной угрозы. Явное использование сил в бою может быть сочтено недостойным или бесчестным, хотя сверхъестественная сила или живучесть, а иногда и магическое оружие, являются признанными особенностями героя.

Герои мифов

Герои, например, кельтской мифологии во многом похожи на персонажей трудов Гомера – человеческие лидеры, зачастую немного божества. Однако, они владеют действительно сверхъестественными способностями - прыгать по копьям в полёте или повергать дюжину врагов одним камнем, пущенным из пращи. Другими словами, они обладают силами.

Эти герои по существу всё ещё «усиленные люди» - быстрее, сильнее и смертоноснее большинства, способные выполнять удивительные трюки и возможно, некоторые заклинания, но они не боги. Многие такие истории связаны со смертностью героев; они ищут способ оставить после себя память в мире и достигнуть благородных целей, прежде чем умрут. Сами боги намного выше героев; они могут быть Покровителями или действующими из за сцены Враги, но горе тому герою, что будет достаточно тщеславным, чтобы считать себя равным богам.

Роль героя в такого рода фэнтези могут играть и волшебники, колдуны

жрецы-чудотворцы, хотя обычно их воспринимают как персонажей второго плана, которые периодически встречаются на пути героя и предоставляют ему помощь, совет или угрозу.

Сказания о богах

В некоторых легендах боги по поведению очень похожи на смертных, за тем исключением, что мир, в котором они живут, больше и их действия имеют глобальные последствия. Когда Тор соревнуется с кем-то, кто больше выпьет, его противник магией соединяет его рог с целым морем, это и вызывает приливы и отливы! Это крайний случай, далеко за пределами возможностей большинства игр, но в некоторых мирах, приключения богоподобных персонажей смогут быть вполне осуществимы. В книгах Роджера Желязны «Князь света» и «Создания света и тьмы», в которых «боги» - могущественные псионики с ультра-технологическим снаряжением, представлена одна подходящая модель.

Зачастую, боги своей мотивацией и реакциями очень похожи на смертных, хотя бы просто для комичного эффекта. Они тщеславны, задиристы, честолюбивы, ревнивы, горячи, верны или злопамятны. Поскольку боги только следят за соблюдением моральных норм и законов, а не подчиняться им, по меркам морали они могут поступать весьма дурно. Однако, они ведут себя не полностью анархично, их связывают верность семье, данные обеты и приказы высших богов.

Устои жанра мифического фэнтези

Играющие в этом жанре должны постоянно чувствовать, что каждое их действие может быть увековечено в мифах. Мотивы поступков должны быть грандиозными; даже банальная похоть может привести к войнам, длящимся десятилетиями, и падению государств. Иногда, протагонисты - ходячие символы или олицетворение законов или рас. Даже смертные герои станут символами для следующих поколений.

Кампании, в которых участвуют боги или богоподобные существа, должны внушать ощущение грандиозности; действия этих глобальных сил определяют мировой порядок. Смерть бога оставляет целую часть мира без управления. В то же время человеческая мелочность таких сил оставляет широкий простор для комичности.

В некоторых случаях смертные герои могут «позаимствовать» силу бога, воспроизведя легенду о нём, возможно, «спиритическим путешествием» в мир богов, спустившись в преисподнюю или для противостояния каким-нибудь могущественным существам. Иногда это может быть частью посвящения в магические таинства; а иногда путешествие может быть второстепенным эпизодом героической карьеры, хотя это всё равно может сильно изменить героя.

Хотя герои мифов люди, которые могут совершить многое – завоевывать города, спасти мир, похитить у богов огонь - их всё равно могут постигать неудачи. В мифах трагичность не менее важна, чем героизм. Героическая гибель в бою не обязательно будет поражением, но всё же это смерть. Герои, выбравшие цель не по плечу, например, достижение бессмертия, могут горько пожалеть о своих амбициях.

Происхождение в мифах

Герои мифического фэнтези обычно близки к богам, иногда даже генетически. Даже в историях и легендах, где герой человек, многие из них – дети пары человека и бога. Также у богов могут быть магические способы, которыми они могут усилить своих избранных агентов, например «яблоки бессмертия» или обработка, которая сделала Ахиллеса по большей части неуязвимым. В других случаях человек может попытаться получить околбожественный статус господством над некоторыми сверхъестественными силами, хотя из легенд известно, что это сложно и спесивцы зачастую бывают наказаны.

Самым обычным источником сил является «божественное происхождение», дающее доступ к биологическим, магическим, божественным, абсолютным и даже элементарным силам. (К тому же, некоторые герои могут командовать духами.) Смертные, достигшие героического статуса усердным учением, могут иметь магические и духовные силы; у тех, кому благоволят боги, будут божественные силы.

Хотя в западной мифологии не существует «ки» как таковой, частично божественные европейские герои имеют большую силу, живучесть и жизненную энергию, чем простые

смертные. Если объяснять это ки, можно предположить, что такого эффекта можно достигнуть долгими тренировками или молитвами, и для этого хорошо подойдет правила по ки из этой книги.

Антагонисты в мифическом фэнтези

Если герои мифического фэнтези грандиозны, их противники не должны им уступать. Минимум, они препятствуют целям и идеалам ИП; а в некоторых случаях, символизируют противоположные основополагающие принципы.

Божества

При случае противниками героев становятся боги, даже если герои богами не являются. Если боги действительно бессмертные, обладающие абсолютными силами, а ИП просто сильные смертные, божественные противники не могут атаковать героев напрямую, иначе кампания получится слишком короткой. Боги могут воздержаться от прямых действий из спортивного интереса или повинаясь божественным законам, всё равно они чрезвычайно опасные враги, направляющие враждебных героев, монстров и мелких сошек против своих смертных врагов, а также иногда контролирующие стихии и возможно, саму судьбу. Если ИП удачливы, у них есть божественные Покровители, которые используют их как агентов, и которые будут следить, чтобы враждебные божества не жульничали.

ИП может стать врагом бога, если он сам, его покровитель или его родители тоже являются богами и враги с тем богом, что будет их врагом; если действия ИП мешают планам бога или потому, что он как-то оскорбил бога. Оскорбление может быть случайным или незначительным, но боги ужасно злопамятны и не имеют человеческого чувства меры. Разрушение святых мест божества или ранение его жреца – типичные ошибки; как и поражение божественного отпрыска, притом, что многие боги родители монстров, унаследовавших часть божественных сил и очень мало их ума или сдержанности. Герои, убившие монстра, могут навлечь на себя катастрофические последствия.

Игроков может раздражать, если они почувствуют, что их ИП стали пешками в игре безжалостных богов. Даже герои легенд иногда сильно рискуют, возражая богам против того, чтобы быть использованными. Однако, если покровительствующий бог имеет какую-то серьёзную цель, соответствующую с убеждениями ИП, герои могут на это согласиться. Более важно убедиться, что игроки не надеются, что божественный покровитель будет постоянно выручать их, но это достаточно просто. Дружественные боги могут быть связаны правилами не меньше враждебных, или могут быть не настолько дружелюбными.

Волшебники

В мифическом фэнтези сила волшебников может быть велика; некоторые волшебники стремятся к божественному статусу. Герои и полубоги, преданные идее поддержания порядка, могут считать волшебников метафизическими анархистами, готовыми разрушить вселенную ради личного могущества. Амбициозные волшебники ради личной выгоды могут вступить в союз с тёмными богами или демонами и открыть врата Ада.

Иногда герои вступают в прямое противодействие с волшебниками. Результатом может стать битва титаническая, или короткая и разочаровывающая, если герои пронзили волшебника, прежде чем у него получилось заклинание или волшебник испарил героев взглядом. Волшебники, обычно, не считают себя воинами и не ограничивают себя воинским кодексом чести. Они склонны атаковать героев приспешниками: армиями безликих стражей, изредка высококачественными подчинёнными с несколькими магическими улучшениями и несколькими прирученными или призванными монстрами. В фэнтези стиля меча и магии, герои прорубаются через эти силы к финальной схватке в логове волшебника (обычно, башне). В других случаях, герои могут обнаружить магический ключ к силе волшебника и уничтожить его или забрать себе.

Монстры

Монстры в мифическом фэнтези больше чем просто большие отвратительные плотоядные животные. Как и боги и герои, с которыми они сражаются так часто, они могут символизировать что-то важное - возможно напрямую, возможно, просто из-за того, что монстры. Как минимум, они представляют силу дикой природы или первобытного хаоса, пожирающие из-за обычного голода любого человека, вставшего на их пути, или угрожающие съесть, например, само солнце.

Мифические монстры зачастую уникальны и не являются представителями какого-либо вида в современном представлении (подробности в GURPS Fantasy). Как говорилось выше, часто, они дети богов. Божества, символизирующие зло, разрушение или первобытный хаос (например, Локи или Тиамат, которых чаще боялись, чем поклонялись им) часто рады зачать ужасного монстра. Других божеств (например, Посейдона) мало волнует благополучие отдельных людей и они снисходительно смотрят на действия своих монструозных отпрысков, пока они не угрожают всему миру в целом.

Мифические монстры могут угрожать герою, его друзьям или беззащитным незнакомцам; или же они могут сторожить важное сокровище или магический предмет. Могучие герои сходятся с монстром лицом к лицу; менее сильные прибегают к хитрости или позаимствованной магии. Монстры, обычно, не прибегают к хитрости или помощи приспешников, хотя некоторые могут порождать меньших монстров.

Враждебные герои

Мифические герои редко встречают равных себе противников, но если встречаются, зачастую это от того, что они очень похожи. Они могут служить враждебному богу или просто искать те же сокровища, что и ИП. Судьба человечества и мира может зависеть от того, какая группа победит. В некоторых мифах самонадеянные герои видят в героях на своей же стороне соперников. Зависть может увести любого от важных целей, и привести к опасной соревновательности и даже к насилию.

В некоторых случаях вражеские герои могут владеть странными, тёмными силами, или даже быть не совсем людьми – возможно, потомками или созданиями божеств, которые не ограничивают себя человеческой формой – и, следовательно, отчасти монстрами. Хотя обычно, вражеские герои должны быть кем-то кого ИП смогли бы понимать и уважать, хоть не обязательно им нравиться. Кодекс чести может велеть героям сражаться с врагами честно, не используя те трюки, применение которых было бы приемлемым против монстров и злых волшебников. Если враги люди, они могут иметь поддержку человеческих лидеров и фракций человеческого общества, друзей, которые будут помогать им или мстить за них. В трагичных мифических историях врагом героя может стать его друг или родственник.

Игра монстрами (выноска на стр. 206)

Очень сильные протагонисты в мифическом фэнтези не всегда люди. Некоторые на них даже не похожи. ИП могут иметь внешность сверхъестественных существ из легенд или кошмаров, зачастую с экзотическими силами, привязанными к их форме. (Сила «быть драконом» не подходит, а вот «огненное дыхание» или «мощные крылья» - вполне.) При желании, Мастер может запретить ИП-монстров – они могут стать проблемой, но, если игра предусматривает действительно высокоуровневые силы, вопросы физической формы не должны быть значительными. Кроме того, мифические нечеловеческие существа зачастую – оборотни, и могут принять человеческий облик по необходимости.

С другой стороны, радикально нечеловечные монстры часто рассматриваются в мифах как враги человечества. Боги, в основном, представляют глобальный порядок и склонны быть человечными по форме и мышлению. В отличие от них, великие монстры представляют первобытный хаос и непримиримо враждебны всему человеческому. Игра бунтарями может быть классной, но игра неистовыми разрушительными силами, вероятно, достаточно быстро наскучит. Всё же, в некоторых мифах показаны доброжелательные нечеловечные сверхсущества, такие как китайский Ги Рин (или Килин, или Цилинь), или нечеловеческие создания на службе богов, такие как вороны Одина, так что возможно всякое. В GURPS Dragons есть правила и руководства для игры одним важным типом могучих мифических существ.

Магия в мифах

Если магия – обычная часть фэнтези, то в мифическом фэнтези она должна быть мифической. В некоторых случаях это может быть следствием чистой силы: мифический жрец, жестом поджигает города; мифический некромант одним словом поднимает армию мертвецов и мифические боги, скручивают реальность, только подумав об этом. Суперволшебство может быть представлено силой с большим количеством возможностей, версией "Абсолютные силы" преимущества Изменяемые способности (с.В71), несколько уровней Скрытого таланта (с.В99) или Ритуальной магией (с.В242) с высоким уровнем базового умения и множеством путей.

В других случаях магия может быть достаточно ограничена и структурирована, чтобы к ней подходила стандартная система заклинаний GURPS, но с очень высоким уровнем силы. Может отсутствовать ограничение на количество уровней Магичности, и не быть особых ограничений на возможность докупать их в ходе приключения или даже тренировать. Любой, достойный называться волшебником, будет иметь как минимум Магичность 3, что даёт ему возможность изучить любое заклинание из GURPS Магия (настоятельно рекомендуется её использование в таких кампаниях). Правила по взаимодействию заклинательной магии, Магичности и сил смотри на стр.188.

Очевидно, что сеттинг с мифической магией предполагает возможность применения могущественных заклинаний, и общий уровень маны вполне может быть высоким. Но это не обязательно. В некоторых мифах магия при всей своей мощности, используется редко или хитро. Как отмечает GURPS Fantasy, редкость делает магию ещё более удивительной, когда она применяется. Средний уровень маны игрового мира может быть низким, а мифические волшебники впечатляют тем, что могут преодолеть этот штраф. Низкий уровень маны также помогает волшебникам, так как уменьшает опасность критических провалов. Некоторые волшебники могут контролировать «места силы» - маленькие участки с повышенным уровнем манны, и для приобретения или удержания столь выгодной территории они будут драться как бешеные волки. Мастер не должен позволять ИП приобретать места силы, так как они могут не захотеть оттуда уходить. Это нормально в кампании о благородном сословии и политике, но нехорошо, если Мастер замыслил героическое приключение.

Доступность заклинаний

Не все заклинания из GURPS Магия обязательно должны быть доступны в мире мифического фэнтези. В сеттингах о противостоянии между смертными героями и трансцендентными божествами, волшебники могут быть побочными персонажами с небольшим набором сил. Некоторые заклинания могут вообще идти вразрез с основными идеями сеттинга.

Например, многие мифы категорически утверждают, что все люди обречены умереть и бессмертным стать нельзя. В мире, где это абсолютный закон, заклинание Воскрешение должно быть недоступным, а также могут быть запрещены Прекратить старение и Молодость, хотя волшебники отдаляющие свою смерть на несколько десятилетий не становятся по-настоящему бессмертными. Личи могут относиться к той же категории, или это может быть сочтено богохульством, позволяющим, на время, обойти божественные законы. Для укладывания в суровую атмосферу некоторых мифов могут быть запрещены даже заклинания Восстановление и Регенерация.

Сюжет может строиться вокруг волшебника, стремящегося обмануть смерть и разыскивающего для этого запретные заклинания. В традиционных сеттингах это приведёт к ужасным последствиям для искателей, а возможно, что и для всего мира; хотя некоторые Мастера могут применить современный подход и решить, что амбиции это хорошо, нарушение правил, установленных самодовольными божествами и есть героизм. Другим кандидатом на запрет является заклинание Планарное перемещение. Путешествие в мир богов или мёртвых не должно быть столь простым.

Не надо запрещать заклинания только потому, что они «слишком мощные». Мощь – неотъемлемая часть мифического фэнтези. Мастер, думающий, что некоторые заклинания могут разрушить игру, но желающий оставить их в качестве редкой возможности, всегда могут их настроить, особенно увеличить их энергостоймость или сделать их тайными. Изначально персонажи могут знать тайное заклинание только при необычном происхождении на 50 очков, а ИП желающим выучить тайное заклинание в ходе приключений, возможно, придётся выполнить сложный квест.

Фэнтези уся (Выноска на стр. 207)

Китайские фильмы о боевых искусствах «уся» стали известны на Западе в последние несколько лет по причине успеха таких фильмов как Герой, Дом летающих кинжалов и Крадущийся тигр, затаившийся дракон. Это мелодраматическое фэнтези, хотя их сеттинг часто номинально «исторический» (очень небрежное отношение к истории с добавлением мифов). Мастера боевых искусств часто используют впечатляющие ки силы, по большей части для усиления природных физических способностей: они могут перепрыгнуть здание, бегать по верхушкам деревьев и парировать любой снаряд. В некоторых фильмах показаны ещё более безумные возможности, такие как огненное дыхание и полёты.

Эти темы лучше раскрыты в GURPS Martial Arts; уся фильмы больше о совершенных боевых искусствах, чем о сверхчеловеческих силах. Тем не менее, уся в чём то очень близки мифическому фэнтези, рассказывая о легендарных героях, бьющихся с целыми армиями за судьбы стран. Главными отличиями являются сосредоточение на ки эффектах, а не на магических или божественных, и отсутствие активно действующих богов. Врагами обычно являются люди или нежить, раньше бывая людьми, хотя эти враги зачастую обладают собственными впечатляющими силами, основанными на ки.

Вместе с восточным оружием, костюмами и декорациями эти истории склонны включать в себя восточную философию, например Даосизм и Буддизм; их герои зачастую очень озабочены моральным и этическим аспектами своих действий. Распространенной темой является трагедия, особенно конфликт между чувством и долгом.

Приключения в мистическом фэнтези

Большинство игроков, вероятно, отлично понимают, какие приключения должны быть в фэнтези. Однако, не все эти идеи подойдут мифическому фэнтези, в котором важна значимость.

Мифические герои не убивают нескольких гоблинов для спасения деревни; они сражаются с целыми армиями, чтобы защитить целые государства. Они никогда не ходят в подземелье, чтобы выскрести оттуда пару монет и слегка зачарованные мечи; они спускаются в преисподнюю, чтобы встретиться с самим Смертью и вернуться обратно с оружием богов. Даже самые человечные из мифических героев сражались в войнах десятилетиями и становились правителями королевств.

Таким образом, кампании по мифическому фэнтези могут иметь сильную главную сюжетную линию и, возможно, фиксированную продолжительность. Кампании оканчиваются, когда война окончена, все чудовища перебиты, или мир создан и нормально функционирует. (Кампания «сиквел» возможна – за 10-летней войной следует 20-летний путь домой.) Конец других кампаний может быть не столь предопределённым, но тогда ИП должны иметь или занять очень очевидное место в мире. Например, они должны защищать вселенную или часть её от атак демонов, титанов или враждебных богов, параллельно разбираясь с внутренней политикой в собственной группе.

Помните, что трагедия – распространённая тема мифа. Кульминацией мифической кампании могла бы стать смерть игровых персонажей или уничтожение вселенной. Даже после таких катастроф может быть кампания-продолжение, если это не слишком уменьшает значимость предшествующей трагедии и героизма. Мёртвые герои могут найти места для битвы в загробной жизни, а полубоги, пережившие смерть вселенной, могут стать богами-создателями следующей.

Жуткие истории (выноска на стр. 208)

В конце Викторианской эпохи из фольклора появилась «жуткая» беллетристика – рассказы о привидениях, оживших мумиях и психических исследованиях. В историях о вампирах, особенно Дракуле Брэма Стокера, было несколько отважных энергичных героев, которым противостояли опасные враги. Такие книги как «Карнаки, ищущий привидений» Уильяма Хоупа Ходжсона, привнесли элементы странной науки. Сверхъестественные ужасы стали особенностью пальп-журналов 1920х и 30х годов, особенно работы Г.Ф. Лавкрафта и его последователей. Лавкрафтовскими монстрами являются абсолютно чуждые существа и древние, нечеловеческие, боги; а его герои, кроме того, чтобы погибнуть ужасной смертью, рискуют ещё и сойти с ума. С другой стороны, многие истории в жанре пальп начинаются с событий, выглядящих сверхъестественными, но в конце концов оказывающимися детективными историями с естественным объяснением. Этот вид сюжета сохранился до наших дней в качестве ответвления жанра ужасов в кино и литературе.

Подход к делу в таких историях разнится от тёмных тайн к неясному страху и охоте на привидений со странной наукой и дальше к сплаттерпанковой мерзости. Героями, чаще всего, бывают обычные люди; в борьбе со сверхъестественным они полагаются на знания, религиозную веру или же просто на силу воли и верный дробовик. Однако, некоторые из героев контактируют с миром духов и проблемы с которыми они сталкиваются могут быть решительно серьезнее: привидения, которые могут вселяться в живых, вампиры, восставшие египетские мумии или лавкрафтовские монстры. Некоторые из нечеловеческих существ даже могут восприниматься с сочувствием; а в более безумных кампаниях не исключены даже нечеловеческие ИП.

Современные приключения

Когда литература отделилась от мифов, в ней стало меньше сверхъестественного и сверхлюдей. Хотя силы, полученные магическим или божественным путём, изредка вспоминались, по-настоящему вернули на передний план героев со сверхчеловеческими способностями пальп-журналы и им подобная беллетристика в 1920х и 30х годов. Совмещая фэнтези с ужасами и научной фантастикой, пальп породил много популярных по сей день идей о героях со сверхъестественными способностями.

Современные приключенческие истории во многом наследники пальпа, и в некоторых из них описаны сверхчеловеческие персонажи. Кроме невероятной живучести и удачливости многих героев, некоторые ещё и мастера боевых искусств, псионики или обладают сверхъестественными способностями. Хотя приключенческих романов в наше время много, сюжет и стиль жанра уже формируют телевидение и кино.

Игромеханика: современные приключения

В зависимости от поджанра герои современных приключений разнятся, но большинство из них слегка превосходят самых исключительных из реальных людей. В играх в жанрах пальп и прочих могут присутствовать один ИП с силами, сопровождаемый командой из «компетентных реалистичных» ИП; см. с. 209. Для более «пальповых» кампаний зачастую подойдут высокие уровни умений и универсальные умения (с. В175).

Уровень силы

Если герой обладает силами, они должны быть эффективными; вероятно, минимальный жизнеспособный стартовый уровень – 250 очков. Усиленным магией охотникам на чудовищ, мистическим адептам или продвинутым киборгам потребуется гораздо больше очков, но даже в этих персонажах должны узнаваться люди. Игры на 500 и более очков уходят на территорию «суперов» (см. сс.222-234).

Некоторые ИП в группе могут обладать силами, а остальные, созданные на то же количество очков, будут «просто» обычными людьми с очень высокими атрибутами и умениями. Обычной идеей пальпа является то, что пробивные герои с квадратными челюстями не уступят никакой необычности, хотя некоторые герои сами немного экзотичны.

Необычное происхождение

В большинстве приключенческих кампаний в современности существует всего один источник сил, максимум два или три, и силы будут центром сюжета кампании, так что Необычное происхождение, обычно, не потребуется. Однако, некоторым необычным персонажам оно может понадобиться. Если все ИП – использующие ки мастера боевых искусств из монастыря в глухой азиатской глубинке, обязанные найти свой путь в современном мире; то американский монах, уже знакомый с западной культурой, имеющий Контакты и высокотехнологичные умения, скорее всего, должен взять Необычное происхождение за 20 очков. Пальповый герой единственный в мире обладающий силой обязательно должен взять Необычное происхождение.

Ки в пальпе (выноска на странице 209)

В оригинальном пальпе силы, основанные на ки, в целом, не встречались. В то время экзотические легенды о мастерах боевых искусств ещё не были популярными на западе. С другой стороны, в Азии существует направление пальп-подобных историй о героях, способных фокусировать и использовать своё ки, а в современных наследниках пальпа встречаются мастера безумных боевых искусств.

Даже в эпоху оригинального пальпа в некоторых кругах стали популярными истории о сверхъестественных способностях восточных йогов и мистиков. Классические пальповские герои, например Тень, иногда используют таинственные способности, которые они получили где-то в Азии. Следовательно, ки силы можно встроить в пальповые кампании не подвергая опасности основные особенности. Их обладатели должны быть либо сами из Азии, либо опытными путешественниками, изучившими восточные приёмы, которые даже их друзья считают невероятными. Мастер, желающий разрешить такие возможности, без того, чтобы ки силы заполонили всю кампанию, может потребовать взятия для таких ИП Необычного происхождения на 10% или 20% очков от начального уровня кампании.

Поджанры

В современной индустрии развлечений, сюжеты и персонажи для достижения успеха должны выделяться. Простейший путь к этому – иметь трюк, который может быть и силой. Хотя существует много разных трюков и героев, их можно объединить в несколько категорий.

Пальповые борцы с преступностью

В большинстве оригинальных пальповых историй о непримиримых борцах с преступностью описаны умелые люди без сверхспособностей – детективы и полицейские. Однако, было и несколько героев с экзотическими силами. Тень, например, иногда проявлял способность «затуманивать разум человека своими мыслями». В некоторых других произведениях того периода, также были несколько героев сверхлюдей. Никталоп появился во французских романах в 1908 году, у него было искусственное сердце и способность видеть в темноте, он стал одним из первых борцов с преступностью, обладающим суперсилами не сверхъестественного происхождения. Герой романа Филиппа Уайли «Гладиатор» 1930 года получил сверхчеловеческую силу и неуязвимость в результате экспериментов своего отца – безумного учёного.

Для воссоздания атмосферы первоисточников, пальповые игры о борьбе с преступностью должны происходить в историческую эпоху оригинального пальпа. Сюжет в пальпе обычно состоит из перестрелок и кулачных боёв, но часто включает в себя и международные путешествия. Также было много запутанных детективных загадок. Детальное руководство есть в приложении GURPS третьей редакции GURPS Cliffhangers.

Авантюристы почти-сверхлюди, такие как Тень, Док Сэвидж и Мститель, часто собирают команду верных, способных и полностью человеческих (без суперспособностей) помощников и друзей. Иногда эти помощники были менее способны, чем заглавный персонаж, но обеспечивали лишнюю пару рук. В других случаях, каждый из них обладал особым талантом.

Хотя в центре внимания анти-криминального пальпа – борьба против обычных бандитов, также встречаются более экзотичные враги – коварные иностранцы с толпой фанатичных последователей, сумасшедшие учёные и роковые женщины. Главный злодей, возможно, будет защищён армией безликих головорезов, фанатично преданных или скорее тупых (часто и то и другое). Некоторые оппоненты имеют удивительные способности. Обычно, мораль в пальпе чёрно-белая, то есть плохие парни однозначно злодеи. У них бывала некоторая неоднозначность в характере, чтобы сделать их более интересными.

Боевые искусства

Истории о боевых искусствах в современности содержат не так много безумных сил, как исторические фильмы уся (с. 207); в знакомых декорациях такие вещи будут смотреться слишком нелепо. Всё же, герои показывают возможности, намного превосходящие возможности реального человека, и к традиционным высоким ударам ногами и фехтованию добавляется «ган фу».

Этот поджанр буквально киношный; и большинство таких фильмов пришло из энергичной гонконгской киноиндустрии, хотя Голливуд и подражал им, увидев их популярность. Типичные герои для кампании о боевых искусствах в современности – сверхкрутые полицейские, мастера боевых искусств, по личным причинам покинувшие свой монастырь и даже благородные преступники-наёмники с кодексом чести. Обычно, их враги люди – жестокие преступники или отступники мастера боевых искусств, но в некоторых историях они сталкиваются с чем-то паранормальным. В некоторых случаях герои применяют магию против злых колдунов или сверхъестественных чудовищ.

Охотники на монстров

В мире есть монстры - вампиры шатаются в темноте, инопланетяне похищают автомобилистов для опытов, оборотни таятся в лесах, а в безлунные ночи из моря выходят люди-рыбы. В отличие от жертв и исследователей из традиционных ужасов, герои игры об охоте на монстров борются с ними на равных.

Силы могут быть либо только у монстров, что оставляет героев лишь со своими умениями и высокотехнологичным оборудованием, или же они могут быть разрешены хотя бы некоторым из «хороших парней». Такие «геройские силы» могут быть любыми: изысканные техники боевых искусств и манипуляции ки, магия, изученная по древним фолиантам или древнее благословение, доставшееся в наследство от предков (как в «Баффи истребительница вампиров») или же технологии развитые настолько, что они по возможностям подошли вплотную к сверхъестественным силам. Герои даже могут быть монстрами, вставшими на сторону добра (см. телесериал Ангел, или Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game).

Силы зачастую имеют опасные побочные эффекты. Магия может быть связана с тёмными силами и познавший её будет находиться на грани становления на сторону зла. Другие силы в сочетании с всепоглощающей сосредоточенностью и осторожностью эффективного охотника на монстров могут повредить рассудок героя. Сражающийся с монстрами сам может стать им; иносказательно или даже буквально.

Истории об охоте на монстров всегда были близки к породившему их жанру ужасов. Даже если герои круты, невинных прохожих может постигнуть ужасная участь... как и невезучих или беспечных героев. Граница между геройской охотой на монстров и ужасами размыта. Игра может несколько раз перейти из одного жанра в другой, в зависимости от силы монстров и ресурсов, доступных игрокам.

Такие игры также имеют много общего с играми поджанра «Тайные силы» (с. 214). Если сеттинг напоминает современный мир, но монстры существуют, это должно оставаться секретом. Это устроит обе стороны: монстрам не нужно, чтобы жертвы защищались от них, а охотникам не нужна массовая паника. Иногда, охотники наоборот могут собирать доказательства, чтобы убедить в существовании монстров общество, или хотя бы власти. Массовая паника может быть монстрам на руку (возможно, они питаются страхом или реальность изменится в выгодную для них сторону, если в них поверит достаточное количество людей), а охотники будут пытаться подавить как вторжение, так и распространение слухов о монстрах.

Межвременные приключения

Если существует несколько нитей времени, а в некоторых живут существа с экзотическими способностями, путешествие между нитями может стать насыщенной силами кампанией. Именно таким сеттингом являются «Бесконечные миры» из GURPS Basic Set и GURPS Infinite Worlds, и и-спецназ набирает всех обладающих силами, которых сможет найти. В и-спецназе служат роботы, вампиры, а по слухам даже забытые боги.

Ужасы и силы только для монстров (выноска на стр. 210)

В некоторых играх в жанре ужасов (в том числе «Жуткие истории» на с. 208) силы могут быть доступны только НИП монстрам. А герои историй от мифов об убийствах драконов до Дракулы и Чужого – простые смертные. Они используют умения, оружие и хитрость, чтобы победить созданий, которые физически гораздо сильнее их.

Конечно, герои настоящих ужасов должны бояться, даже если плохие вещи, определяющие жанр, происходят с другими. Любая сила, которой они обладают, должна быть ограничена настолько, чтобы они не смогли справиться со всякой угрозой, или цена за это была бы ужасна.

Тактики против монстров

Для противодействия могучим монстрам герои должны выработать действенную тактику. Ключ к этому – знание, что значит, что придётся провести часы в пыльных библиотеках, за сложными анализами или просто расспросами нужных людей. Герои захотят получить всё, что бьёт по известным слабостям и блокирует известные атаки – деревянные колья и чеснок, светящиеся зелёным метеоры, технические ментальные щиты, всё что подействует. Они должны использовать численное преимущество; обычно, проще всего разделить противников и уничтожить их по одному, пока не будет возможности гарантированно уничтожить оставшихся врагов разом. Разумные герои для встречи с монстрами подбирают место и обстоятельства, дающие как можно больше пользы, используют все преимущества и при необходимости не стесняются отступить.

Киношный технотриллер

Жанр «технотриллер» пытается поддерживать хотя бы видимость реализма, с правдоподобными героями-людьми, пользующимися технологиями, на грани фантастики. Там, где эти истории переходят в область научной фантастики, некоторые герои могут быть усовершенствованными, и даже владеть некоторыми силами.

Такие герои бывают киборгами (очень дорогими) и результатами программ по генной инженерии. Их возможности впечатляют, но они не столь яркие, как возможности из комиксов про супергероев – увеличенная сила, скорость бега и реакция или умственные способности. Одним словом, они могут экономить деньги на спецэффектах при съемках фильмов. Герои могут находиться под покровительством подходящего агентства (с соответствующей Службой), или же они могут быть фрилансерами или отступниками с соответствующими опасными Врагами.

Устои жанра приключений в современности

Приключения в современности совмещают эскапизм и фантазии о значимости с обоснованием на реальности. Они о тех, кто достаточно силен, чтобы справиться с опасностью, достаточно харизматичен, чтобы быть популярным и достаточно везуч, чтобы пережить свои приключения, но всё это в «реальном мире», давая возможность играющим ассоциировать себя с героем. Это не значит, что героям всё должно легко даваться – многие из них страдают, но это только добавляет правдоподобия.

Герои обычно уверены в себе, благородны, но не самодовольны. Многие из них остры на язык и не воспринимают врагов так серьёзно, как враги воспринимают их. Другие герои более мрачные, возможно, они пытаются добиться справедливости или мести за какой-то ужасный случай в прошлом, но даже мстящий герой будет скорее уязвленным и трагичным, чем полным психопатом. Экзотические силы не обязательно будут в центре внимания. Герой может подготовить ситуацию с помощью экстрасенсорного предвидения, обойти врага с тыла с помощью телепортации – а потом свалить врага ударом кулака, по-старинке.

Силы героев могут как быть, так и не быть уникальными, но в любом случае их нелегко скопировать; в мире игры должен быть узнаваем наш собственный мир. Магия имеет странную цену, для пси и ки сил требуются врождённый талант и интенсивная тренировка, а продвинутые технологии экспериментальны, дороги и сложны в управлении и воспроизведении. Для безопасности мира даже приходится запрещать опасные изобретения и идеи.

Происхождение героев приключений в современности

Герои приключений в современности, обычно, люди, но они могут быть хорошо тренированы, технически усовершенствованы или талантливыми в магии. Герой может быть инопланетянином, посетившим Землю, но почти гарантировано он будет выглядеть человеком.

Его силы должны быть достаточно неброскими, с источником, связанным с темой игры: техническая или генная инженерия в высокотехнологичных приключениях, магия или квази-магия в сверхъестественных историях, ки для историй о боевых искусствах, моральный (или абсолютный) для моральных притч об ангелах на Земле ит.д. В кампаниях многое может смешаться – ки и пси силы могут встречаться в магических кампаниях как другой вид сверхъестественного. В более разнообразных играх, черпающих вдохновение из всех видов «популярного фэнтези», силы любого происхождения могут сосуществовать со странной сверхнаукой. Чем больше источников силы разрешит Мастер, тем более причудливой будет кампания. Причудливость нормальна, если это то, чего хотят играющие, но приключения в современности отличаются от супер-героических большей правдоподобностью. Игры с одним источником силы скорее всего доставят больше удовольствия.

Усовершенствованные животные (выноска на стр. 211)

В одной из подкатегории современных приключений, протагонистами показаны животные. Кроме историй, где интеллект животных воспринимается как данность, могут быть игры, объясняющие разумность животных биологическими или кибернетическими экспериментами по повышению их интеллекта.

По правилам GURPS достаточно легко создать ИП животных. Вообще-то они не имеют настоящих сил (если только это не побочные эффекты экспериментов), но они могут иметь «животные способности», например, полёт или сверхчеловеческие чувства.

Антагонисты в приключениях в современности

Природа «современных» антагонистов различна. Убийцы монстров бьются с монстрами, мастера боевых искусств сталкиваются с главарями преступности и мастерами-отступниками и так далее. Тем не менее, могут быть пересечения, а некоторые противники хорошо вписываются везде.

Бандиты

Преступность широко распространена и вообще выглядит проблемой, но когда герои имеют большие, чем у людей силы, уличные и банковские грабители не выглядят серьёзными противниками. Для того, чтобы стать настоящей проблемой преступность должна быть организованной.

Бандиты могут быть изображены стереотипно, особенно пальмовых играх. В 30е это значит тёмное пальто и плохо подогнанный костюм; в наше время это любой популярный «уличный» стиль. С другой стороны, аферисты с собственным нестереотипным образом будут выглядеть более зловеще. Уличный сленг и подколки, отрывистое произношение, будет соответствовать речи киллера или человека из неблагополучного района; а беспощадность, жадность и скорострельное оружие сделают его опасным.

Чтобы дать героям явного противника для драки, организованная преступность должна иметь сильного лидера – главаря. Этот враг может быть жестоким, по-житейски умным вожаком банды, мафиози, чьи приспешники подчиняются квазифеодальной иерархии, или же главным мозгом. Этим боссам нужно прагматичное, расчетливое мышление. У многих главарей достаточно подкупленных чиновников или достаточно правдоподобных историй прикрытия, которые придётся разоблачить героям, заботящимся о соблюдении законности. Даже если вождь погибнет или отправится в тюрьму, вскоре кто-то с бедных улиц придёт ему на замену.

Вряд ли бандитские вожаки будут сами обладать силами, но это не невозможно; это может помогать ему контролировать своих приспешников. Босс, чувствующий угрозу от героев с силами, может нанять обладающих силами боевиков и телохранителей.

Террористы

Террористы становятся хорошими злодеями, из-за такого свойства как неконтролируемая жестокость. Обычные преступники, по большей части, просто эгоисты; они причиняют кому-то вред, только если им это выгодно. Террористы же сеют страх и разрушение. Они, зачастую, фанатичны, а иногда суицидальны, из-за чего их сложнее остановить, а когда они достигают цели, они более разрушительны.

Также террористы могут подрывать устои и убеждения героев. Несмотря на их сумасшедшие методы, зачастую ими движет какая-то настоящая несправедливость или зло, причинённое им в прошлом. Из-за этого сложно охладить их фанатизм, а они получают помощь от менее активных, но столь же убеждённых сочувствующих. Также это значит, что герои, отследившие террористов до их баз, или ищущие информацию, чтобы проанализировать их стратегию, могут столкнуться с грязными тайнами своей стороны.

Хотя большинство вымышленных террористов имеют способности на уровне обычного человека, враг с силами, принявший идеалы террористов особенно страшен. Супер-террорист может просто производить эффектные силовые акции, но больше пользы может принести хитрое использование сил. Если фанатиков и так трудно остановить, насколько всё станет хуже, если они смогут отвлекать гвардейцев с помощью контроля разума и предвидеть противодействие с помощью предвидения?

Злые мастера

Если героям для получения сил и киношных способностей требуется обучаться у мастера, наиболее грозным врагом может стать мастер, обратившийся к злу.

Классический злой мастер видит силы привлекательными самими по себе, а не как инструмент или побочный эффект просвещения. Ему может нравиться применять свои навыки из-за превосходства, которое они дают ему над другими; он может применять их только иногда, чтобы контролировать подчинённых; или он может стать наёмником

или вором, заботящимся в первую очередь о материальном благополучии. Он может учить всех, не заботясь о том, как ученики будут использовать его учение, собирая таким образом себе охрану и амбиционных учеников. Большинство последователей будут относительно слабы, и представлять угрозу ИП будут только группами, но у многих злых мастеров есть очень сильный лейтенант для выполнения важных заданий и прикрытия тыла мастера.

Герои могут проходить что-то вроде миссий из видеоигр, разбираясь с ордами миньонов, затем с более сильными гвардейцами, потом с лейтенантом, и в конце – финальный бой с боссом. Также лейтенант может занять некоторых ИП, пока лидер партии бьётся с боссом. Так как злой мастер и его лейтенант могут быть злым отражением героев, такие бои могут стать очень личными; месть зачастую очень важный мотив.

Безумные учёные

Безумные учёные, обычно встречающиеся в «пальповатых» историях, могут стать опасными противниками, поскольку могут быть равны даже самому умному из героев по интеллекту, а их создания – грозны в бою. К счастью, они к тому же безумны. Они произносят напыщенные речи, больше заботясь о том, чтобы признали их гениальность, чем о захвате мира. Особенно они любят сложные и ненадёжные смертельные ловушки.

Каждый уважающий себя безумный учёный должен создать как минимум одно устройство с применением сверхнауки. Это может быть просто изобретение на один или два ТУ выше, чем у остального мира – современные игроки узнают в пальповых играх в «лучах смерти» лазеры, а в «супер-бомбах» – ядерное оружие, но безумная наука зачастую сильно отклоняется от обычной и противоречит общепризнанным научным теориям. Обычно, злодейские изобретения представляют собой именно ту опасную науку, которую надо сдерживать, а безумные учёные зачастую бросают идею после одной неудачной попытки применения и переключаются на что-то другое.

Сверхъестественные монстры

Когда в кампании по современности с участием сил в качестве оппонентов встречаются сверхъестественные существа, их, обычно, можно отнести к одному из двух общих видов. Чудовище это просто опасный в бою оппонент. Сюжет можно усложнить, добавив определение мотивов и слабостей чудовища и его отслеживание к самому бою с ним. Сверхъестественные монстры могут быть умны и иметь гибкие силы; но просто сильный или неуловимый враг, например неистовый оборотень или кислотный пузырь, вполне может быть достаточно интересен для отдельного приключения.

Монстр-вожак более серьёзная проблема. У него есть серьёзная сила, но важнее то, что у него есть ум, миньоны и большие планы. Убийство чудовища, возможно,

будет кульминацией сценария; победа над вожаком будет кульминацией всей кампании.

Монстры-вожаки, обычно, имеют универсальные, гибкие в применении силы, из-за чего их сложно уничтожить, даже зажав в угол. Некоторые вожаки – тёмные боги или воплощение хаоса, и их нельзя уничтожить – только изгнать. Другими распространёнными монстрами-вожаками являются «повелители» вампиры и лорды демонов. Сверхъестественные монстры могут быть двух типов: традиционные или ужасные пришельцы. "Традиционные" монстры происходят из пальповой эры или где-то рядом – элегантный вампир, по сути, появился в Викторианскую эпоху, а двуногий «человек-волк» – в фильмах ужасов. Этот тип монстров простирается от яростных оборотней и пошатающихся зомби к привидениям с трагичной судьбой, которых правильнее освободить, нежели уничтожить, и до монстров-руководителей в стиле Дракулы. Характеристики монстров такого типа можно найти во многих местах, в том числе в Главе 6 GURPS Fantasy.

Вид чудовищ-пришельцев разнится от простых внеземных рас, до почти божественных «Вещей О Которых Люди Не Должны Были Узнать». Они могут иметь чудовищно нечеловеческие силы. Пси-способности широко распространены. Многие внеземные создания физически развиты, имеют сверхчеловеческие чувства и силу, а также когти и клыки. Пришельцы в жанре ужасов, зачастую, оборотни, что позволяет им проникать в человеческое общество. Многие пришельцы не имеют сил, подобных описанным в этой книге, но им могут подойти различные биологические и пси

способности.

Исследователи (выноска на стр. 213)

Альтернативным вариантом структуры сюжета в пальпе и научной фантастике является исследовательское путешествие. Герои могут быть как именно исследователями, так и археологами или другими учёными.

Противниками героев могут стать враждебные исследователи, особенно если разыскивается что-то ценное. Также герои могут найти затерянные города или народности (а в космических операх даже планеты), подчиняющиеся злым правителям, которые, весьма вероятно, нападут на посетителей, и, конечно, заслуживают того, чтобы быть поставленными на место.

Высшие силы (Выноска на стр. 213)

В «макроскопических» кампаниях протагонистами являются боги, архангелы, владыки Ада или проявления первичных принципов или сил – не просто сверхлюди, а существа, буквально формирующие вселенную. Сюжеты таких кампаний могут включать защиту вселенной или попытки глобальных изменений природы, или же они могут быть о личном, вплоть до уровня мыльной оперы, с эмоциональными осложнениями, достигающими великих и первичных границ.

В макрокосмических кампаниях обычно существуют несколько миров, населённых существами людского уровня. Некоторое действие происходит в этих мирах, а у протагонистов есть некоторые причины, почему их должны интересовать меньшие существа. Если этот мир напоминает Землю, кампания приближается к абсолютным суперам (с. 224). Если мир похож на фэнтези, кампания будет иметь больше общего с высокоуровневым мифическим фэнтези (сс. 203-208).

С игромеханической точки зрения герои макрокосмических кампаний могут быть созданы на тысячи или даже десятки тысяч очков, или могут полностью выйти за рамки очковой системы – глупо пытаться оценить стоимость всемогущества! Такие сущности обычно обладают возможностями наподобие сверхдальней телепортации, создания материи, экстрасенсорика, Нестареющий, Бессмертие, многие из которых с улучшением Абсолют и возможно, значительными изменяемыми способностями (с. В71), что позволяет им при желании сделать почти всё что угодно.

Приключения в современности

В приключения в мире, похожем на современность, силы надо вводить осторожно, иначе сеттинг вскоре изменится до потери сходства с реальностью. Битвы могут быть достаточно красочны, но они должны происходить в глухих переулках или на далёких островах. Традиционно, сила приключенческих историй в энергичности и скорости. Персонажи могут быть плоскими, а сюжет – предсказуемым, но история работает, потому что они захватывают зрителей напряжённостью момента.

Обычно, сюжеты основаны на реакции. Поступает сообщение о доме с привидениями, или о серии похожих преступлений, или о том, что вампиры нападают на людей, после чего герои отправляются наводить порядок. Герои проводят расследование, время от времени отвлекаясь на мелких злодеев, злодейских миньонов или личные проблемы, пока не случится новое событие. Это могут быть плохие новости: злодей может достигнуть промежуточной цели, герои – потерпеть серьёзное поражение, или друг может оказаться предателем. Таким образом, герои действуют всё отчаяннее, пока наконец не сталкиваются с боссом, как раз вовремя, чтобы не дать ему победить.

Это действенная структура сюжета, но она не должна становиться единственной. В некоторых случаях, сюжет может развиваться вокруг слабостей ИП. Они могут быть искушаемы властью или обнаружить, что их организация коррумпирована или развалена, теперь они должны восстановить её или бежать.

Приключения, похожие по формату на исходные материалы могут быть разделёнными на эпизоды. Если они похожи на короткометражные фильмы или сериалы с несвязанными сериями, герои каждую неделю разрушают план нового злодея или раскрывают новую тайну; если приключения более связаны, то герои справляются с всё более опасными угрозами, пока наконец не повергнут источник зла и не достигнут счастливого финала. В последнем случае многие «главы» можно заканчивать клиффхэнгерами.

Тайные силы

В некоторых кампаниях силы играют важную роль, доступны как героям, так и злодеям, но при этом их скрывают от широкой общественности. Это может происходить потому, что эгоистичные группировки не хотят терять преимущества, даваемые им тем, что люди не знают о силах, и соответственно не пытаются от них защититься; или потому, что раскрытие приведёт к большим проблемам для всех. Обычно, «видимый» мир похож на современную реальность, но такие истории легко можно поместить в историческое прошлое, будущее или фэнтези. Так что игры о Тайных силах во многом схожи с жанром Приключений в современности (сс. 208-213); отличие в акценте на секретность. Также есть сходство с жанром Псионики (сс. 217-219), в котором часто встречаются коварные (неявные) силы.

В соответствии с книгой (Игромеханика): Тайные силы

Силы в кампаниях, ориентированных на секретность, должны быть лимитированы, почти всегда строго сдерживаемы идеей кампании. Некоторые ИП, не совсем люди (например, ангелы или вампиры) могут иметь очень похожие возможности. Для сохранения разнообразия эти существа могут делиться на несколько подвидов, различных по специализации и талантам.

Уровень силы

В игре, где заговорщики просто знают несколько трюков, человек агент должен быть достаточно компетентен, чтобы привлечь внимание заговорщиков, но не быть чрезмерно сильным; наиболее подходящим начальным уровнем будет 150-200 очков. Другой крайностью будут скрытные супергерои и ангелы во плоти, созданные на несколько сотен очков. Если ИП не люди, у них должно быть достаточно очков, чтобы купить соответствующий расовый шаблон. В случае сомнений Мастер должен выбирать меньший начальный уровень; в играх о тайных силах проблему решают умом, а не силой.

Необычное происхождение

Как всегда, если силы являются частью основной идеи кампании, ИП не надо брать Необычное происхождение чтобы иметь их. Однако, в некоторых «конспиративных» кампаниях, большинство заговорщиков и их противников - люди, силами не обладающие. Силы существуют, но они экзотичный и редкий результат засекреченных экспериментов или аварий. В этом случае ИП, обладающие силами, которые дают им реальное, особое преимущество, должны взять Необычное происхождение.

Поджанры

Если отношение игры к жанру «тайных сил» определяется присутствием секретности, то разделение на подкатегории жанра определяется по типу вовлечённых сил.

Заговорщики с преимуществом

В некоторых сдержанных историях, существование сил является только одной из раскрываемых тайн, возможно даже далеко не самой важной. Эта тайна охраняется одной или несколькими группировками заговорщиков, либо потому что они боятся сил и стремятся их уничтожить, либо потому что они защищают свою монополию на них.

Этот вид кампаний проходит в параноидальном мире заговоров, шпионов и предательства, где за «вольными наёмниками», вероятно, будут охотиться, и даже те, кто присоединились к заговорщикам, не могут быть уверены кому доверять. Наиболее распространённый тип сил, вероятно, псионика, но заговорщики могут также использовать продвинутые технологии, для усовершенствования своих агентов (наделяя их технологическими силами, или биологическими – при помощи генной инженерии), или даже применять прогрессивные виды тренировок для пробуждения ки сил.

Коварные колдуны

В реальном мире считается, что магии не существует. Но что если современный материализм лишь удобная фикция, созданная коварными магами, решившими уйти в подполье?

Общеизвестные возможности магии дали бы заговорщикам серьезнейшее преимущество. Если иногда заговорщики кажутся чудаками или безумцами, то, скорее всего, их жертвы и враги понимают в том, что действительно происходит ещё меньше. Колдуны могут быть неоспоримыми правителями мира или же могут столкнуться с некоторой секретной оппозицией – от секретного агентства с высокотехнологичным оборудованием, до традиционных религиозных охотников на ведьм, у которых даже могут быть божественные силы.

В дополнениях к GURPS третьей редакции GURPS Voodoo и GURPS Cabal описываются такие «магические заговоры». Возможно провести игру про тайную магию без использования сил как таковых, но в большинстве случаев некоторые силы будут присутствовать.

Этот вид кампаний близко подходит к стилям «Охотников на монстров» (с. 210) и «Враждующих кошмаров» (ниже); разница в том, что «колдуны» обычно люди, и используют скорее отработанные навыки, чем грубые силы. Однако, могут присутствовать монстры, подчиняющиеся колдунам, или равноправные с ними. Люди ИП могут обнаружить, что сражаются с демонами, изгоняют духов или не без труда сотрудничают с забытыми богами.

Тайные супергерои

К кампаниям про тайных супергероев применимы многие устои и особенности жанра суперов (сс. 222-234), кроме тех, что предполагают заметную всем активность, например бой между летающими, швыряющимися энергией, фигурами прямо над центром большого города. Это исключает цветастые костюмы; хотя «тайные супергерои» могут носить практичную, прочную одежду, которая сойдёт за неброский костюм в обтяжку, а некоторые предпочтут чудаковатый стиль в одежде и во внешности.

Предполагается, что экзотические источники сил, таких же как и в обычном жанре суперов, существуют, но большинство людей, обнаруживших у себя силы, решили пользоваться ими осторожно. Они могут бояться гонений со стороны «нормальных» людей, или того, что за ними начнёт охотиться или попытается контролировать могущественное агентство, желающее сохранить почти монополию на силы. Предположения о существовании суперсил могут просочиться в прессу и общество, но их отбросят, посчитав преувеличением или чистой нелепицей. Очень немногие обозреватели понимают возможности сильнейших суперов.

В отличие от обычных «четырёхцветных» игр, в таких кампаниях не надо сильно снижать летальность боёв. ИП скорее будет вести себя скрытно, если осознают реальность опасности погибнуть от удачного выстрела бандита или секретного агента, а страх гонений будет обоснован, если суперы иногда, случайно или нет, убивают «нормальных» людей.

Нелепые иллюминаты

Многие предположения по части заговоров и тайных сил просто смехотворны, особенно если предположить, что все они верны. Вполне возможно использовать их в комедии. Хотя во многих «заговорщицких» играх сил нет, или их значение преуменьшается, чтобы главными оставались на человеческие отношения, в юмористических играх им можно дать волю.

В дополнении GURPS Illuminati University к GURPS Третьей Редакции показан пример такого юмористического подхода к иллюминатам. Многие из существ, которых могут встретить студенты, имеют силы того или иного типа. Также может сработать построение игры в стиле «таблоида из супермаркета», когда отвратительные рогатые пришельцы вместе с вампирами бьются против экстрасенсов, рэднеков мутантов и бигфута. ИП могут быть правительственными агентами, отчаянно пытающимися предотвратить общую истерию; доблестными журналистами, старающимися донести правду до необъяснимо скептически настроенного общества; или простодушными чудаками, случайно оказавшимися не в то время не в том месте.

Враждующие кошмары

В современном мире по улицам расхаживают скрытные существа с огромными сверхъестественными силами – и они не люди...

Игры в этом жанре используют идеи долгое время существовавшие в жанровой фантастике. Причина, почему силы и конфликты держат в секрете в этом жанре,

проста. Хотя монстры и могущественны, и возможно, даже негласно управляют обществом, они не могут открыто противостоять совместной силе знающего о враге и разгневанного человечества. Так что даже враждующие «монстры» объединяются для охоты на кого-то, кто угрожает их безопасности. К счастью для них, мало кто в современном мире верит в существование монстров. Из-за секретности, такие игры склонны строиться вокруг политических и социальных интриг, но при необходимости, у протагонистов всегда есть в запасе силы.

Также в центре кампании могут находиться (относительно) обычные смертные, раскрывающие страшные тайны, тогда силы будут только у НИП. Игры про охотников с силами, охотящихся на скрывающихся монстров, относятся к поджанру «Охотников на монстров» из Приключений в современности.

Рай против Ада, сегодня

Также может быть Раями против Адов или Порядком против Хаоса или чем угодно. На земле происходит сражение между великими всеобъемлющими силами, но тайно и относительно тонко. Возможно, существует соглашение о том, чтобы не терзать смертных пешек слишком сильно, или обе стороны осознают, что открытая битва разрушит сам мир, за который они соперничают, или же ещё более высокая сила ввела такое правило. Например, Бог решил, что люди должны выбрать свой путь сами. Даже знание о существовании ангелов и демонов, не говоря уже о встрече с ними, уничтожит настоящую свободу выбора.

Одной из трактовок этой темы является игра Стива Джексона In Nomine, а другой – комикс Lucifer. Однако, вероятно, идея о скрытой борьбе высших сил в людском мире ровесница религии. Смертные, обычно, служат агентами той или иной стороны и зачастую награждаются силами при вступлении в их ряды.

Устои жанра тайных сил

В кампаниях в жанре Тайных сил должно быть логичное объяснение, почему те, кто знают правду, молчат о ней. Возможно, само действие сил невидимо, или обычные смертные забывают, что видели их проявления, или мозг подсовывает рациональное объяснение увиденному. Также может существовать группировка или агентство, усердно обеспечивающее секретность. По настоящему опытные заговорщики могут даже сражаться при свете дня у всех на виду, не вызывая подозрения; в этом случае, проигравшим будет считаться тот, кто совершит нечто выдающее его (если только это действие не уничтожит противника полностью).

Заговорщики и их группировки не просто особенность жанра, они могут быть источниками сил. Обычно, заговоры очень древние и для постороннего выглядят монолитной организацией, хотя на самом деле, внутри постоянно идёт борьба различных фракций. Их основной целью, обычно, является получение как можно большей власти, но они также могут иметь особое мнение по поводу того, что хорошо для человечества... или ещё более таинственные цели, скрываемые даже от собственных агентов. Естественно, что такие организации должны быть безжалостны и эффективны, но за много лет они могут стать несколько громоздкими и негибкими. Различные группировки, обычно, злейшие враги, но часто они до определённой степени сотрудничают.

Зачастую, существуют места, в которых силы можно применять относительно безопасно, а иногда и более эффективно, чем обычно. Размер этих мест может варьироваться от маленьких секретных баз и тайных школ до целых внепространственных областей – Ад и Рай, мир духов, мир снов и так далее. Эти тайные места могут служить крепостями... или полями битвы.

Происхождения в кампаниях о тайных силах

Подходящее происхождение сил в кампаниях о тайных силах, в значительной степени определяется поджанром. Имеет значение, как ИП обнаружили у себя силы и как отреагировали на это открытие. Если обладание силами воспринимается как проклятие, появляется причина для глубокой тоски. Если силы очень осторожно выдаются исключительно верным агентам заговорщиков, «вольные» ИП с силами должны быть повстанцами, для чего придётся придумать объяснение. Если же силы получают случайные люди при рождении, персонажи с силами обнаружат, что за ними охотятся могущественные группировки, чтобы поставить себе на службу или убить.

Группы заговорщиков будут отчаянно пытаться контролировать силы и людей ими

обладающих. Если группа имеет обширный доступ к силам, то они являются либо основой существования этой группы – происхождение заговорщиков связано с источником силы, либо основным источником силы заговорщиков и, следовательно, самой главной тайной, которую они должны охранять.

С другой стороны, если группы заговорщиков слабы или неэффективны, а люди получают силы случайно, по улицам, вероятно, будет разгуливать много нервных и сбитых с толку обладателей сил. Некоторых, возможно, обнаружат благонамеренные группы; другие найдут себе подобных и будут собираться в тайные банды или общества; третьи же попадут в лапы криминала, малых групп заговорщиков или фанатиков. Это может задать структуру целой кампании: вначале ИП пытаются просто уцелеть, затем присоединяются к устойчивой группе или сами её создают, в развязке должны справиться с проблемами, созданными менее удачливыми или сознательными носителями сил.

Антагонисты в играх о тайных силах

Враги для ИП, в тайне обладающих силами, должны либо знать их секрет, либо быть достаточно могущественными, чтобы, даже не зная о силах представлять опасность. Для того, чтобы быть угрозой, врагу достаточно знать что-то, не обязательно всё, а враги достаточно живучие, чтобы пережить битву с ИП, будут иметь некоторые предположения об их истинной природе.

Противники с силами

Во многих случаях структура кампании определит и происхождение антагониста, и природу его сил. Противники с похожими или полностью обратными силами становятся сильными, интересными оппонентами и дают достаточно мотивации для боя. Главным недостатком с точки зрения сюжета является то, что в любом случае у ИП мало причин взаимодействовать с противниками как-то кроме боя.

Перебежчики с силами

Слегка более сложным типом оппонента будет тот, кто начал на одной стороне, но предал своих союзников. Учитывая, что интриги и предательство часто встречаются в кампаниях о тайных силах, такие враги обязаны появляться время от времени. При переходе на другую сторону они, вероятно, выдали важные тайны и погубили несколько жизней, так что пробуждают в игроках сильный праведный гнев.

Более того, правильно сыгранные, они могут ослаблять своих бывших друзей одним своим существованием. Склонные к самоанализу ИП тоже могут задуматься: не предадут ли они сами?, и, возможно, пересмотрят свои причины для верности. Что движет предателем? И может ли быть предательство благородным поступком?

Смертные/обычные люди

Хотя силы дают серьёзные преимущества, «нормальные» люди всё ещё могут представлять угрозу. Они многочисленны, некоторые искусны в бою, а необходимость сохранять секретность сильно ограничивает возможности. (Даже если отбросить милосердие, принцип «не оставлять свидетелей» не всегда осуществим.) в зависимости от сеттинга, сильная религиозная вера, или наоборот неверие, могут даже блокировать некоторые силы. В мирах, подражающих современной реальности, к «обычным» людям относятся полиция и разведка, с соответствующими ресурсами и великолепными возможностями для розыска. Волнующей проблемой может стать вопрос, как много известно «правительству».

Приключения в жанре тайных сил

Кампании о тайных силах должны состоять из утончённых, вдумчивых приключений. Герои или их враги, вероятно, смогут применять грозные силы, но фейерверки посреди улицы нежелательны. Тщательное планирование важно не менее, чем силы. Сюжеты могут охватывать интриги среди заговорщиков, расследования какие группировки за какие события ответственны, попытки вербовки или уничтожения новых талантов или наоборот побег от вербовщиков, сохранение секретности и предотвращение охоты на ведьм.

Но это не значит, что о редких крупных боях не может быть и речи. Если одна из групп идёт ва-банк – пытается захватить власть, физически уничтожить противника или повернуть таинственную и опасную аферу; ИП могут сделать всё, чтобы

остановить их. Также битвы могут происходить в тайных мирах и карманных измерениях. Однако, тихая победа – лучшая победа.

Иллюминаты (выноска на стр. 217)

Исторически, Иллюминаты были (по крайней мере, так считается) тайным обществом, основанным Адамом Вейшауптом в Баварии в 1776 году, с целью захвата мира. Хотя они были вскоре разогнаны церковью и немецким правительством в 1780х, некоторые теории заговоров говорят, что общество уцелело и играет важную роль в тайной истории мира.

В более общем смысле, «иллюминатами» называют любую могущественную группу заговорщиков. Название намекает на то, что заговорщики знают о мире нечто необычное, и это знание помогает им в борьбе за власть. Многие заговорщики в истории утверждали, что обладают таким знанием, в том числе Катары и Ассасины. Так как эти группы секретны, их существование отлично разжигает паранойю.

Хотя обычно члены группы иллюминатов изображаются обычными людьми, идея, о том, что они «просвещённые» наводит на мысль, что у них есть особые силы. В крайнем случае, логично, что иллюминаты имеют преимущество Посвящённый (с. В60). Особые знания и понимание могут также предполагать обладание пси силами (особенно экстрасенсорики и телепатии). Точно известно, что некоторые из первых Иллюминатов поверхностно занимались магией. Богатство может дать им доступ к высоким технологиям.

Псионики

Полностью вымышленный жанр, основанный на предположении, что на мир можно влиять напрямую силой воли, и исследующий какие последствия могут нести для общества эти силы. В таких историях часто участвуют недавно открытые псионики, преследуемые напуганными обычными людьми или эксплуатируемые аморальными сильными группировками. В других рассказах псионики уважаемые, почтенные личности – полицейские в научно-фантастическом сеттинге или маги в псевдосредневековом фэнтези. А в третьих пси силы настолько распространены, что обладающие ими сами по себе ничем не приметны.

В соответствии с книгой (Игромеханика): Псионики

ИП в кампаниях о псиониках могут как полагаться в равной степени на силы и умения и отвагу, так и сконцентрироваться на силах, и превратиться в суперменов.

Уровень силы

Начальный уровень ИП полностью определяется желаемой атмосферой и стилем будущей кампании. В историях взросления начальный уровень будет от 50 до 150 очков, впрочем, Мастер может щедро раздавать опыт, отражая раскрытие новых сил. Протагонистами, участвующими в «псионических войнах» обычно являются более опытные и способные псионики, блистательные исследователи, крутые секретные агенты или бойцы специальных подразделений; начальная стоимость 250 очков здесь будет вполне оправдана. В космической опере или фэнтези могут встречаться действительно великие псионики, созданные на несколько сотен очков; хотя и тут должен быть разумный предел - около 750 очков.

Хорошим опциональным правилом может стать разделение стартовых очков. Например, игрокам в игре про подростков выдаётся 25 или 50 очков с пределом недостатков -10 или -25 очков соответственно; а на покупку сил отдельно выдаются 50 очков с соответствующим порогом недостатков. Также им может быть запрещено на старте покупать больше одного или двух уровней Талантов к псионике.

Необычное происхождение

Если вся кампания сосредоточена на пси силах, то брать для обладания ими Необычное происхождение не нужно. Однако, если пси силы редки и плохо контролируемы, а ИП вполне могут быть не псиониками, для того чтобы стать ими, Необычное происхождение может потребоваться, а его стоимость будет зависеть от редкости пси сил.

Если сила большинства псиоников находится на примерно одном уровне, псионики с

силами выше этого уровня могут считаться очень выдающимися. Если дальность «прыжка» большинства телепортеров ограничена прямой видимостью, а кто-то может телепортироваться на несколько миль, не видя конечной точки «прыжка», он может преодолеть большую часть защиты от телепортов. Такие ИП, возможно, будут должны взять Необычное происхождение за 50 очков.

Поджанры

Поджанры историй о псиониках отчасти определяются сеттингом, отчасти – сущностью главных героев.

Истории взросления

Протагонисты могут обнаружить в себе силы в подростковом возрасте, и им придётся привыкнуть к тому, что они другие. Перед тем, как обнаружить себе подобных, они могут некоторое время чувствовать себя одинокими и гонимыми. Постепенно, учась контролировать свои силы, они становятся всё сильнее. Такой сюжет присутствует в «Слане» А. Е. Ван Вогта и многих детских НФ историях.

Другими словами, пси силы могут быть метафорой для юности. Если персонажи быстро получают силу и уважение, то это исполнение желаний; если им приходится усвоить урок, это притча. В историях такого рода пси силы распространены недавно или секретны, что приводит к непониманию и возможно, преследованию.

С другой стороны, псионика может быть уважаемой, но трудной в освоении. Псионники подростки могут столкнуться с попытками манипуляции, преследованием прессы и негативной реакцией друзей и семьи – завистью, боязнью или жадностью.

Псионические войны

Псионика открыта уже сейчас или будет открыта в ближайшем будущем. Методы тренировки псиоников или пси технологии разрабатываются, но этот новый источник могущества держат у себя на службе и скрывают сильные группировки – правительства, разведывательные службы и гигантские корпорации. Герои – псионники, которые просто пытаются поступать правильно. Это основа многих НФ романов, манг и аниме.

Сюжеты могут разниться от историй взросления с тёмными и жестокими группировками в качестве "родителей", до историй о супергероях, но с менее цветастыми костюмами. Тем не менее, наиболее распространённая трактовка сильнее всего похожа на жанр Тайных сил, и наследует многое от его стилей – как от параноидальных триллеров о заговорах, так и от жестоко-реалистичных шпионских историй. Телепаты и экстрасенсы становятся эффективными шпионами, способными выведать любой секрет, защищаемый стандартными методами. Также они могут защищать тайны от шпионов, как обычных, так и псиоников. Естественно, что разведывательные службы становятся главными сторонами в псионических войнах. Даже без псионики, протагонистов часто просят совершать страшные вещи для противодействия врагу, который предположительно ещё хуже. Псионика просто добавляет к этому дополнительный уровень.

В историях о псионических войнах часто встречаются экспериментальные технологии или препараты, усиливающие или имитирующие псионические способности. Для пользователя эти изобретения могут быть опасными. Мастер может найти полезные идеи в GURPS Ultra-Tech, но применение вспомогательной техники следует ограничить; эти истории в первую очередь о людях, а не грубой мощи.

Научное фэнтези

Научная фантастика (сс. 220-222) поддерживает хотя бы видимость логичности, считая псионика чем-то, поддающимся рациональному анализу. В научном фэнтези применяются те же приёмы, что и в фантастике, но рациональностью жертвуют для усиления ощущения чуда. Псионика может быть очень похожей на магию и существовать бок обок с непонятными «древними технологиями» и тому подобным.

Действие научного фэнтези может происходить в далёком будущем, когда технологии пришли в упадок или развились в едва понятное искусство; может происходить в далёкой-далёкой галактике, а возможно ещё и давным-давно; или же в мире, искажённом катастрофой или чудом. (Больше информации о пост-катастрофических историях на с. 220.) Псионический дар в таких сеттингах может быть результатом

мутации или применения генной инженерии, а также результатом обучения в заведениях похожих на храмы или школы магии.

Устои жанра псионики

Жизнь «особенных» людей зачастую описывается как полную одиночества и отчуждения, и к псионикам, несмотря на их преимущество, это тоже может относиться; однако, силы, особенно телепатия, могут быть хорошим средством для налаживания отношений. Высокий уровень силы может привести некоторых, особенно негодяев, к мании величия. Обычные люди часто показываются боящимися и преследуемыми то, чего они не понимают. В жанре важны происхождение и генетика, и родственные связи приобретают огромное значение; герои и злодеи могут оказаться двоюродными или родными братьями.

Происхождение в жанре псионики

Пси силы могут быть врождёнными или полученными в результате особых тренировок, недавно изобретённых или особо секретных (чем объясняется то, что силы есть не у всех). Эти два источника могут совмещаться; у разных людей может быть различная предрасположенность к псионике, но даже самым талантливым для раскрытия возможностей нужно тренироваться.

Если некоторые люди рождаются псионками, должно существовать объяснение, почему существование пси сил не было замечено за всю историю человечества. Если для пробуждения пси сил требуется тренировка или особое оборудование, они, вероятно, недавно изобретены или были секретны. Талант к псионике может быть мутацией, спровоцированной радиацией, каким-либо компонентом промышленного загрязнения или новым медицинским препаратом. Инопланетяне могли в далёком прошлом ввести особые гены в клетки людей так, чтобы они активировались на определённом этапе эволюции. Или же талант к псионике очень трудно пробудить и лишь при современном населении Земли появилась статистическая возможность их заметить, но когда псионики были обнаружены, учёные смогли изучить способ пробуждения таланта и в других.

Антагонисты в жанре псионики

Минимум, на что должен быть способен полезный антагонист – устоять против наиболее распространённых пси сил, что как правило означает, с учётом значительности телепатии, что им нужна хорошая ментальная защита. Возможность ответить тем же не так важна; обычно, герои простые люди с небольшим количеством экзотических способностей, а значит, если у них нет сильных телекинетических щитов, оружие, в том числе огнестрельное, достаточно эффективно.

Заговорщики

Пси силы дают их обладателям возможность раскрывать секреты, учинять массовую бойню, оставаясь безоружным, или проникать в недоступные обычным людям места. Любой уважающий себя заговор захочет получить контроль над этими силами, а если это невозможно, захочет уничтожить их. В историях о пси силах часто существует как минимум один заговор, управляемый аморальными псиониками.

Группа псиоников заговорщиков, в мире, где нет эффективных контрмер, будет очень могущественной, способной раздавить группу обычных ИП, даже если среди них тоже есть псионики. Если не предполагается, что герои будут группой беглецов, силу заговорщиков надо ограничивать.

Баланс в кампании будет соблюден, если лидеры заговора гораздо сильнее ИП. Герои могут справиться с любым количеством вражеских агентов, но если они столкнутся с главарями – они в большой беде. Благоприятная для персонажей кульминация произойдёт, когда у них будет достаточно ресурсов или умения для победы над главарями.

Правительство

С точки зрения циника или параноика, правительство отличается от заговорщиков только тем, что его существование и некоторые действия публичны. Политики и правоохранительные органы могут привести достаточно правдоподобные доводы в пользу необходимости контроля над псиониками. Они могут быть искренне обеспокоены, опасаться за собственную власть, или понемногу и того, и другого.

Правители, обычно, добиваются своего положения политическими способностями или общественным влиянием, а не грубой личной силой, но они могут нанять сильных помощников... и воспользоваться ресурсами целого государства. К тому же, ИП не могут просто убить их. Кто-то должен управлять страной, и если прежние власти уничтожены псиониками, пришедшие им на смену непременно захотят устранить угрозу.

Псионники, обнаружившие, что их собратья подопытные в секретных правительственных лабораториях, или за ними охотятся правительственные убийцы, могут обнародовать эти факты. Если пропаганда не настроила общественность против псиоников, эти действия, возможно, прекратят. Несомненно, правительство будет отпираться от «ужасных эксцессов» и пообещает провести тщательную проверку. То, насколько искренни они в этих намерениях и что им действительно известно, зависит от основной идеи кампании. Даже если страной управляют не параноидальные убийцы, правительство может быть достаточно напугано или аморально, чтобы закрыть на это глаза.

Псионик вне закона

Очевидным противником для героев псиоников будут злодеи псионники. Псионники вне закона могут быть беспринципными наёмниками, марионетками вражеской фракции или жестокими охотниками за властью. Главные «преступники» часто будут сильнее ИП в начале кампании, что сконцентрирует персонажей на сборе опыта и тренировке для победы над ними. Обычно, их характер бывает одним из двух: нервным и опасно неуравновешенным, либо холодным и манипулятивным. Первый тип скорее станет марионеткой или наёмником, заботящемся о выгоде или обеспечении собственной кратковременной безопасности. Опытные наёмники и главные злодеи напротив должны быть спокойными и рациональными.

Особым видом псиоников вне закона, встречающимся в некоторых историях, является психический вампир, высасывающий из других эмоции или удовольствие. Это может быть как непосредственным высасыванием жизненной энергии, так и питание сильными эмоциями. Те, кто разом высасывают достаточно энергии, чтобы убить, или те, кто питаются страданиями – монстры; обычно, главной целью героев является остановить их. Однако, причиной их поступков может быть некоторого рода зависимость, что делает их уже не хладнокровными серийными убийцами, а жалкими наркоманами.

Пришельцы

Псионика, обычно, присутствует либо в научной фантастике, либо в параноидальных сеттингах по современности. В обоих жанрах также часто встречаются пришельцы, которые могут существовать как независимо от псионики, так и быть тесно связанными с её существованием. Пси силы у людей могут развиваться в результате экспериментов пришельцев над похищенными людьми или открыться в результате обучения пришельцами. Древние пришельцы даже могли ввести ген предрасположенности к псионике...

По способностям к псионике пришельцы могут быть равными, гораздо сильнее или слабее людей, или даже полностью к ней неспособными. Такие ограниченные пришельцы должны иметь другие средства, для того, чтобы быть серьёзными антагонистами; очевидным выходом будут лучшие технологии, дополненные знаниями о псионике, достаточными для создания хоть как-то работающих противопсионических щитов и постановщиков псионических помех. Манипулирующие обществом аморальные пришельцы могут пытаться превратить людей в послушных псионических слуг и орудия. В таких историях пришельцы зачастую могут менять внешность для внедрения в человеческое общество. Это делает их врагами человеческих псиоников, способных распознать их маскировку. Также пришельцы могут владеть пси силами отличными от человеческих – люди могут читать мысли, а пришельцы владеют телекинезом, или люди могут телепортироваться на большее расстояние, но и время на подготовку к прыжку больше.

Приключения в жанре псионики

Кампании о псионике склонны быть играми в кошки-мышки о расследовании и обнаружении, диверсии и бегстве, с редкими всплесками насилия. Хотя эти бои могут быть захватывающими, зачастую важнее, чтобы в кампании с обеих сторон действовали мотивированные (заинтересованные) способные личности и было много развивающихся сюжетов и проблем, для того, чтобы персонажам было чем заняться.

Часто, по мере того как они учатся контролировать свои силы, приключения превращаются для героев в путь самопознания, продвигаясь от беззащитности в начале к способности справиться с опасным врагом. Мастеру следует разрешить игрокам тратить бонусные очки для покупки возможностей и Талантов со скоростью отражающей этот прогресс.

Футуристическая научная фантастика

Наиболее подходящими для НФ игр являются технологические, биологические и псионические силы. Силы другой природы встречаются, но если будет слишком много явно сверхъестественного (а не просто «выходящего за рамки понимания современной науки»), это может разрушить ощущение квазинаучной логики, отличающей этот жанр.

В соответствии с книгой (Игромеханика): футуристическая НФ

В футуристической НФ могут встречаться люди, иногда роботы и пришельцы, с незначительными силами; или же игра может быть на силах сосредоточена.

Уровень силы

В НФ кампаниях о «нормальных» людях, обычно, участвуют умелые персонажи, получившие все преимущества от высокотехнологичного здравоохранения и продвинутой системы образования. Минимальная начальная стоимость ИП 150 очков, а опытным космическим исследователям и бойцам специальных подразделений логично выдать 200-250 очков. Недостатки, скорее, будут незначительными. Развитое здравоохранение и психология могут решить многие проблемы, а отборные службы предпочитают набирать устойчивых и приспособляющихся новобранцев.

В киношных играх о «лучших из лучших» героях – псиониках, генетически улучшенных людях или пришельцах с дорогим расовым шаблоном – стартовая стоимость может быть в пределах 300-500 очков. Защитники галактики или постлюди с большим количеством генных модификаций и доступом к необычным кибернетическим приспособлениям могут стоить ещё больше.

Необычное происхождение

Необычное происхождение требуется лишь в случае, если в ИП есть что-то одновременно необычное в пределах сеттинга и действительно дающее преимущество. Одно то, что персонаж пришелец, генетически усовершенствованный, псионик или робот не требует взятия Необычного происхождения. А вот если персонаж – представитель редкого вида или обладатель экспериментальной технологии – может потребовать.

Дейта из Star Trek: The Next Generation единственный известный в Федерации разумный андроид. Однако, ему всё равно придётся платить за свою силу, гибкость и способность к быстрому счёту, которые редко дают ему значительное преимущество. Скорее всего, его Необычное происхождение стоит 10 или 20 очков.

Джон Крайтон из Farscape, не должен брать Необычное происхождение из-за того, что единственный человек в той части галактики; это просто делает его диковиной. Необычное происхождение у него есть из-за уникального понимания физики червоточин, особенно из-за способности предсказывать события с червоточинами.

Поджанры

Твёрдая НФ и космическая опера находятся на разных концах оси, а между ними на ней расположены все остальные истории «о космических кораблях и бластерах».

Пальповая космическая опера

НФ выделилась в отдельный жанр в эпоху пальпа (см. с. 209). К пальповой НФ относятся книги от планетарных романов Эдгара Берроу и Кэтрин Мур, в которых герои странствуют по пустыням Марса и джунглям Венеры, до описывания межзвёздных войн, охватывающих всю галактику, написанных Эдвардом «Доком» Смитом (см. GURPS Lensman). «Космическая опера» развилась в пальп. В большинстве из них много действия, бесхитростная мораль и мало внимания научному обоснованию – химические ракеты совершают межзвёздные перелёты, а ядерное топливо лопатами закидывается в

топки. Этот стиль проник на страницы комиксов и в сериалы, например Flash Gordon и Buck Rogers. Современное воплощение жанра – Звёздные войны.

В таких историях участвуют человеческие герои с блестящим умом или квадратными челюстями. Писатели, желающие более футуристичной атмосферы, добавляют нескольких пришельцев, возможно, с экзотическими расовыми способностями (т.е., биологическими силами). Также, и пришельцы и люди могут быть псиониками, в историях Смита показаны очень сильные телепаты, и что такое Сила из Звёздных войн, как не псионика?

Современная космическая опера

От пальпа космическая опера пришла к современной форме. Современная космическая опера началась с Star Trek в 60х. Одним из многих примеров этого жанра в ролевых играх является GURPS Traveller.

Современные писатели пытаются создать хотя бы видимость научно и технической логичности – на звездолётах стоят двигатели на термоядерном синтезе или антиматерии и гиперпространственные или варповые приводы, а спецэффекты со временем сильно развились. Некоторые писатели пытаются добавить в космические приключения твёрдой НФ; другие помещают «готичные» истории в окружение далёкого будущего с древней, пришедшей в упадок межзвёздной империей и почти забытой наукой. Пришельцы, роботы и прочие персонажи со сверхъестественными способностями остаются популярными. Псионика потеряла популярность, после того, как научные исследования не нашли доказательств её существования в реальном мире, но иногда встречается.

Постапокалиптическая НФ

Этот жанр основан на предположении о катастрофе, уничтожившей цивилизацию. В некоторых не очень реалистичных версиях у нескольких выживших развились силы. Их потомки могут выделяться мутацией, спровоцированной радиацией или у опасного вируса могут быть странные побочные эффекты. Также могут присутствовать некоторые «древние технологии», в том числе роботы, киборги или продукты генной инженерии.

Такие сеттинги часто напоминают фэнтези, где «феодалные» правители владеют клочками земли, а по диким землям за их границами рыскают монстры. Также в них есть элементы ужасов, описание миллиардов смертей в предыстории.

Трансгуманистическая НФ

Современная твёрдая НФ отказывается от не очень правдоподобных чудес космической оперы, избегает «сверхнаучных» технологий, таких как антигравитация и путешествия со сверхсветовой скоростью. Тем не менее, впечатляющие силы встречаются, так как трансгуманизм меньше связан рамками, которые прежние писатели воспринимали как должное. Сеттинги разнятся от киберпанка с киборгами и глобальной компьютерной сетью до «трансгуманистического» будущего, описанного в Transhuman Space.

«Трансгуманистические» или «постгуманистические» герои могут быть сильно генетически усовершенствованы, и иметь биологические способности, невозможные для обычных людей, или же они могут быть компьютерными программами – искусственными интеллектами или "загруженными" человеческими разумами – помещенными в тело робота. Однако, это твёрдая НФ, и способности должны выглядеть научно возможными. Генетически усовершенствованные транслюди, имея соответствующие модификации, могут вырабатывать электрический разряд наподобие электрического угря, но метание молний на сотни ярдов затруднительно при любом биологическом теле. Аналогично, роботы могут летать, но им понадобятся крылья, вертолётные винты или мощные двигатели.

Устои жанра НФ

Научная фантастика – широкое понятие; устои и возможности космической разновидности подробно описаны в GURPS Space. Однако, когда произведения концентрируются на силах, они более ограничены. Раса пришельцев или мутанты могут иметь одну способность, или встроенные системы роботов могут работать как другое устройство. Тем не менее, некоторые истории используют более широкий подход; в некоторых романах Роджера Желязны, например «Лорд света», встречаются

многие технологии и псионические силы, применяемые со стилем, почти как у супергероев. Писатели и фанаты НФ считают критерием жанра научную правдоподобность, но космическая опера полагается на захватывающее действие, а не на точность.

НФ и псионики

Иногда, псионические силы считаются естественным аспектом вселенной, понятным и подконтрольным как электричество, что означает, что могут существовать псионические наука и техника. К «псионической НФ» относятся подростковые истории из недалёкого будущего (с. 218); постапокалиптические истории, в которых псионические способности – распространённая мутация; и грандиозная космическая опера, в которой ментальные способности героев могут соперничать по эффективности с орудиями звездолётов.

Космическая опера не уделяет много внимания теории псионики. Это сюжетный инструмент и источник чуда. Однако, могут присутствовать пси технологии, в том числе такие устройства как «псионические щиты», с помощью которых обычные люди могут защититься от телепатических воздействий.

Происхождение героев НФ

НФ герои, обычно, относительно нормальны; даже инопланетяне и роботы с экзотическими силами, в конце концов, просто рождены или собраны такими. Пси силы могут быть врождёнными, развившимися вследствие тренировок, или даже вживлёнными сверхнаукой, но это всего лишь части сеттинга. Обычно, команды звездолётов и солдаты изображены хорошо тренированными, но это просто стандарт для опытных исследователей и воинов.

Некоторые сильные герои в НФ могут иметь способности необычные даже для их мира. Они могли подвергнуться таинственным воздействиям на странных мирах или в руинах погибшей инопланетной цивилизации. Или они могли быть модифицированы или тренированы вмешивающимися не в свои дела суперинопланетянами. В «трангуманистической» НФ герои могут быть генетически модифицированы, этой темы в ранней космической опере избегали, хотя селекция встречалась достаточно часто, как случайная (персонаж был рождён в семье героев) , так и принудительная (как в рассказах Lensman).

Антагонисты в НФ

В космических путешествиях можно встретить опасных существ, но и человеческое общество продолжает плодить преступников, тиранов и прочих гнусных типов.

Воинственные инопланетяне

Тип воинственных инопланетян может разниться от роботов-завоевателей, до диких, стремящихся к славе воинов. Их культура, вероятно, будет сильно регламентирована и много внимания будет уделено войне. Человеческое общество им будет казаться слабым и разделённым, хотя они могут уважать некоторых человеческих воинов, как достойных противников.

Воинственным инопланетянам не обязательно обладать силами – много можно добиться хорошим оружием, решимостью и количеством. Если инопланетяне обладают силами, то это будет атакующая способность (вряд ли лучше хорошего бластера, но отражающая их мироощущение), или же из них будет выделяться каста лидеров или шпионов с более высокими умственными способностями. Они, обычно, достаточно крепкие – тяжело бронированы или просто очень здоровые.

Подлые инопланетяне

Тогда как воинственные инопланетяне намерены захватить вселенную грубой силой, организованностью и лобовой атакой, подлые инопланетяне – мастера внедрения и диверсии. Будучи, обычно, псиониками или оборотнями, они стремятся ослабить своих врагов перед военным вторжением, стремятся к политической власти, или же являются абсолютно эгоистичными хищниками с личными целями. Некоторые могут быть хищниками, нуждающимися в плоти разумных существ – аналог вампиров и волков-оборотней в НФ.

Космические чудовища

Неразумные животные, обычно, не должны представлять угрозы хорошо экипированным героям из высокотехнологичного мира, но некоторые могут иметь биологические или псионические силы, компенсирующие отсутствие разума и оборудования. Люди герои могут оказаться запертыми на базе или звездолёте, во многих световых годах от дома, с небольшим количеством оборудования, наедине со свободным инопланетным монстром. Одним из современных клише является коварная, безжалостная организация, желающая захватить чудовище, чтобы его использовать, и для которой герои – расходный материал. Монстра, обычно, отличает звериная хитрость, а также невероятно быстрый метаболизм и причудливый жизненный цикл.

Сверхинопланетяне

Воинственные и подлые инопланетяне жаждут власти и контроля над окружающими, а сверхинопланетяне уже обладают множеством сил, и хотят поиграть с ними. В космической опере эти существа используются как сюжетный инструмент, и их правдоподобностью не озадачиваются; с другой стороны, человеку трудно понять, каким будет правдоподобное поведение существа настолько его превосходящего. Возможности сверхинопланетян действительно огромны, почти невероятны.

Если сверхинопланетянин захочет уничтожить обычных существ, ему это не составит труда, если только этому не препятствует другой сверхинопланетянин. В НФ такие антагонисты скорее всего неприятность: они играют с героями, изучают их и проводят на них странные тесты, или используют героев как пешек в своих запутанных планах. Герои могут сотрудничать с ним, попытаться его обескуражить или даже перехитрить, работать на его столь же могущественных врагов, или искать его слабости.

Приключения в жанре НФ

Сюжет космической оперы, в основном – энергичная приключенческо-боевая история об исследованиях (смотри выноски на с.213) и войне. Некоторые герои скрываются от врагов, готовых преследовать их многие световые года. Долгая жизнь на борту звездолёта может привести к истории о межличностных отношениях и техническим неполадкам. Сверхинопланетяне могут появиться и натворить бед, руководствуясь только им понятными причинами.

Другие сюжеты происходят на заселённых планетах. Инопланетяне, роботы и продвинутые технологии могут придать новых особенностей детективным, шпионским и дипломатическим отношениям. Борьба псиоников за контроль над ближайшим будущим мира может перекликаться с жанром «Тайных сил». Отношения с инопланетной цивилизацией или «трансгуменистические» изменения в природе человека могут привести к жестоким конфликтам в будущем.

Суперы

Истории о супергероях и суперзлодеях, иногда называемые просто «комиксами», ставят на первый план могучие силы. Обычно, присутствуют силы нескольких видов. Злодеи хотят удовлетворить свои эгоистичные желания, герои пытаются их остановить, в результате – красочный бой. Истории часто могут показаться борьбой абстрактных концепций, особенно, если обе стороны испытывают пристрастие к красочным костюмам и выразительным псевдонимам. Однако, в историях о супергероях вполне возможно встретить и тщательное описание характера персонажа и его моральные проблемы.

Этот жанр зародился в журналах комиксов, которые и сейчас остаются его основным местом обитания, хотя «суперы» и встречаются в романах, телевидении, радио и фильмах, зачастую как ответвление от комиксов.

Игромеханика: Суперы

В кампаниях о супергероях мало ограничений – широк выбор как сил, так и их уровня. Потому, конечно, очень важно, чтобы Мастер ясно рассказал обо всех важных вещах в сеттинге. Если магия не действует или распространены технологические ментальные щиты, об этом стоит сообщить игрокам! В комиксах о супергероях встречаются все виды сил, хотя «моральные» силы – редко; в жанре распространён современный материалистичный подход, по которому человек не может быть могучим только потому, что он очень добрый или злой. С другой стороны, кампания может сконцентрироваться на силах одной природы, например мутации или

магии, и исследовать их.

Универсальные умения (с. В175) часто очень подходят. Суперучёные не просто умны и начитаны, зачастую они специалисты во всём. Инстинктивное понимание любого оружия в очень широкой категории или впечатляющий талант ко всем видам инженерии могут сами по себе считаться силами, так что сочетание Изобретателя, Стрелка или Мастера оружия с универсальными умениями может быть вполне подходящим.

Уровень силы

«Суперы» по определению превосходят среднего человека. Минимальная начальная стоимость персонажей для кампании об суровых борцах за справедливость – 250 очков, а большинство персонажей начинают с более высоких уровней, возможно намного более высоких – от 500 до 1,000 очков и даже больше. Чем выше начальная стоимость, тем важнее дать игрокам рекомендации по разумным уровням урона при атаках, защитах и т.д.

Необычное происхождение

В типичном мире комикса, полном экзотических сил, идея "Необычного происхождения" бессмысленна. Оно есть у каждого значимого персонажа, до такой степени, что многие считают, что могучие сущности повлияли на вероятности, породив всех таких бойцов.

В менее свободных кампаниях Необычное Происхождение может ограничить распространение необычных и неподходящих сил. Оно может понадобиться ИП, освоившим широко распространённый, но до сих пор непонятный большинству источник сил, или пользующимся продвинутыми технологиями в мире магии. Стоимость преимуществ определяет Мастер, но она должна быть достаточно велика (не меньше 10% начальной стоимости персонажа); у ИП этого жанра есть много очков, а необычные свойства персонажей могут увеличить эффективность и без того значительных сил.

Поджанры

Большинство поджанров отражают эпохи развития комиксов за последние 60 лет. Некоторые даже являются сознательной переделкой предыдущих.

Четырёхцветные суперы

"Базовая" разновидность комиксов происходит в современности, но некоторые могут переместиться в антураж космической оперы или недалёкого прошлого. В "четырёхцветных" историях показаны эффектные силы, цветистые костюмы, напыщенные диалоги и достаточно ясная мораль – все элементы комиксов предполагают достаточно юную аудиторию. Всё же, базовый формат достаточно понятный и адаптируемый.

Этот поджанр прошел через несколько фаз своей истории. "Золотой век" комиксов, с 1930х до 1950х был прямолинеен и энергичен. Мораль была очень проста – герои были хорошими и всегда побеждали, а злодеи были плохими и их нужно было остановить, причём герои всегда могли добиться этого без излишнего применения силы или моральных компромиссов. Глубокие мотивации героев и пристальное внимание к целостности повествования встречались редко.

"Серебряный век", начиная с поздних 50х и ранних 60х породил то, что теперь воспринимается архетипичными супергероями. Цветные костюмы, мораль и способности остались с раннего времени, но теперь у героев более глубокий образ и чуть больше внимания к целостности и логике сюжета. Диалоги стали остроумнее и многословнее, и у героев иногда проскальзывает неуверенность в будущем или претенциозность.

После десятков лет истории и интенсивного использования различных идей, современные "четырёхцветные" комиксы стали несколько более осознанными, а иногда даже циничными. "Мэйнстримные" герои остаются по-сути моралистами, но теперь они могут подвергнуться опасности противников, что может привести к их гибели – бывают несчастные случаи. Тем временем суперзлодеи, всегда обладавшие пугающей способностью переживать поражения и сбегать из тюрьмы, иногда почти побеждают. В изменчивом и сложном мире, "четырёхцветное" геройство иногда затеняется другими поджанрами.

"четырёхцветный" героизм может казаться искусственным и манерным, когда, "супергеройство" становится профессией, "суперы" объединяются в торговые ассоциации, а мир оказывается в ужасной опасности каждую неделю, хотя чувства её реальности почему-то не возникает. Однако, в жанре также могут встретиться достаточно глубокие размышления о силе и человечности. В кампании могут пересечься несколько мотивов, но, если их слишком много, сложно будет сохранить серьёзность, а акцент на жесткость и мрачность уведёт историю в другой поджанр.

Супер-вигиланты

Даже в ранней истории комиксов про суперменов, рядом с "четырёхцветным" героизмом иногда появлялись более мрачные истории. Строго говоря, большинство супергероев - вигиланты: не уполномоченные борцы с преступностью, которые сами, вообще-то, нарушают некоторые законы. Однако, этот термин, в основном, используется для описания мрачного и задумчивого героя, который может даже убивать преступников.

В историях о вигилантах с обеих сторон показаны относительно слабые персонажи; кроме того, постоянной должна стать угроза смерти и серьёзных ран; а для неудачливых или беспечных ИП реальную опасность будет представлять любая уличная шпана (или полицейский) с пистолетом. Многие вигиланты сил не имеют, а обходятся высоким уровнем умений и качественным оборудованием. Тем не менее, недорогая сила может дать герою необходимое преимущество, которое поможет ему дожить до следующего приключения.

Супер-вигиланты иногда могут "пересекаться" со своими "четырёхцветными" собратьями. Хотя последние могут не одобрить их методы, некоторые современные герои принимают таких помощников, если враг ещё хуже. В играх, где вигиланты и другие малосильные суперы действуют в "четырёхцветном" мире, могут сочетаться дикие силы и редкие экзотические сюжетные инструменты с более контролируемым, но решительным действием. Нравственные нормы и стандартное количество жестокой расчётливости лучше определить до начала игры.

Суперы в прошлом (Выноска на стр. 224)

Хотя истории о суперменах, в основном, происходят в современности или будущем, некоторые помещены в прошлое, обычно в альтернативное, чтобы появление персонажей с силами не изменило мир до неузнаваемости.

Комиксы о супергероях появились в 1939 году и с тех пор комиксы часто воссоздают стиль определённой эры, или пересматривают его с современной точки зрения. Комиксы происходящие в этой части прошлого часто являются результатом "раскопок" автора в архивах издательства. Период Второй Мировой популярен, так как сочетает узнаваемый стиль с возможностью противостояния героев реальным злодеям. (Объяснить почему герои не изменили ход войны может быть трудно, но возможно; см. с. 200.) Последующие десятилетия, например 1950е и 60е, сложнее реализовать, но не невозможно.

Приключения супергероев в более ранних эрах часто являются альтернативной историей, и отвечают на вопрос "Что если четырёхцветные суперы появятся в Древнем Риме (или Елизаветинской Англии, или на Диком Западе)?" Вместе с тем (или вместо этого) они могут описывать героические мифы или образы выбранной эпохи, рассказывая о паладинах и волшебниках в средневековье или паровых гаджетах и восставших мумиях в Викторианской Англии (что пересекается со стилем "Выдающихся Джентльменов" о котором речь ниже), но с добавлением красочности, свойственной супергероям. В любом случае, Мастер должен будет проделать некоторую работу - ему надо хорошо знать описываемую эру и найти способ как рассматривать силы, но это окупится заинтересованностью игроков.

Выдающиеся джентльмены

Этот жанр появился недавно, его олицетворяет "Лига выдающихся джентльменов" Алана Мура. Жанр объединяет элементы пальпа и прото-пальпа с идеями супергероев и их команд. Идея в том, чтобы взять персонажей из произведений одной эпохи, преувеличить их способности и объединить их в борьбе со злодеями и угрозами из той же эпохи.

Истории о "выдающихся джентльменах" могут быть современными по отношениям и менталитету, однако выбранный период также можно имитировать настолько точно,

насколько к этому готовы игроки (соответствующий времени кодекс чести это одно, аутентичные отношения между расами - совсем другое). Также в них могут присутствовать ретротехника и старые научные идеи, придавая сильный оттенок стимпанка (смотри GURPS Steampunk).

Высокосильные ужасы

В мире, где есть могущественные, скрытные и злобные существа, сюжет легко может перейти в жанр ужасов, особенно если "четырёхцветные" устои ослаблены. В конце концов, даже если герои выживут, невинных прохожих может постигнуть ужасная участь, а сильные враги могут серьёзно навредить миру и даже вселенной разрушениями и проклятиями.

В смеси жанров супергероев и ужасов обычно присутствуют сверхъестественные силы и слабо контролируемая псионика или очень странная наука. Герои могут быть могущественными, но могущество может достаться дорогой ценой. Они могут превратиться в монстров (Болотное Нечто), вынуждены делить тело с демонами (Призрачный гонщик) или находиться на грани безумия из-за ужасных знаний (Человек животное). Они могут мечтать о том, чтобы вновь стать человеком, и следовательно легко поддаваться на заманчивые предложения хитрых злодеев. Враги иногда пытаются украсть их силы, завидуя тому, что герой ненавидит.

В сюжетах высокоуровневых ужасов часто присутствуют личные мотивы; герою приходится выбирать между спасением мира, защитой друзей и поиском лекарства для собственного недуга. Герои иногда могут жаловаться, но силы не должны делать их счастливее; в конце концов это ужасы. С другой стороны, им должно приносить удовлетворение спасение мира от ужасных несчастий.

Космические супергерои

Во многих четырёхцветных комиксах присутствуют очень сильные персонажи. Сюжет может содержать опасность для всего мира (или даже вселенной), межзвёздные войны и встречи с действительно богоподобными созданиями. В таком ключе можно провести всю кампанию. Ориентирами являются истории Marvel Comics о Адаме Варлоке и Капитане Марвеле и произведения DC Comics "Новые боги".

"Космические" супергерои могут быть просто смелыми, но они часто внушают страх; во вселенной много страшных опасностей, а сильнее злодеи могут быть умопомрачительно могущественными. Даже самые благородные космические герои кажутся далёкими от гуманных принципов большинства четырёхцветных супергероев; в конце концов им приходится спасать целые миры.

Этот поджанр пересекается со "Сказаниями о Богах" мифического фэнтези (с. 204) и "Рай против Ада" из Тайных сил (с. 215). Как и там, в сюжете часто присутствует посещение привычного земного мира, чьё население не догадывается о борьбе, идущей в высших сферах.

Супергерои-животные

Говорящие животные-супергерои впервые появились, вероятно, в мультфильмах об антропоморфных животных, пародирующих четырёхцветные комиксы. Позднее, некоторые истории о мохнатых супергероях стали серьёзнее, а животная форма героя стала ещё одним его отличием от обычных людей.

Кампания о "мохнатых" супергероях может быть проведена как обычная четырёхцветная кампания, где под масками супергероев - кошки, собаки, кролики и черепахи; или же с акцентом на нечеловеческую природу даже не героических персонажей, с наделением "обычных" говорящих животных модификаторами к атрибутам, обострёнными чувствами и "расовой" неприязнью (собаки воют с кошками, волки едят свиней).

Постмодернистские супергерои

В "постмодернистских" историях о супергероях авторы знают о формальных устоях четырёхцветного жанра и рассматривают их последствия.

В простейшей версии сверхчеловек хотя бы пытается соответствовать стандартам супергероя, но реальность остаётся безразличной к их благородству, что выливается в драмы о столкновении идеалов с жестокой реальностью. "Логичные" герои часто обладают очень незначительными силами или вообще являются просто

очень тренированными людьми. Более типичные супергерои понимают, что даже при великой силе у них остаются слабости. Супергерои могут вообще быть созданными циничными группировками, скрывающимися под цветными костюмами и стереотипами о супергероях дурные замыслы.

Некоторые супергерои отвергают выжидающий подход из традиционных комиксов. Вместо того, чтобы ждать пока случится беда, они действуют, с целью сделать мир лучше. Часто это заканчивается печально, или по крайней мере герой превращается в циничного манипулятора, хотя некоторые писатели считают, что активные герои приносят больше пользы. Классическими примерами такого рода постмодернизма являются Эскадрон Суприм Марка Грюнвальда и Хранители Алана Мура; более новым примером являются Авторитеты.

В более эксцентричных историях супергерои могут понимать, что они живут по странным правилам, и даже сделать по этому поводу замечание. При первой встрече герои могут отметить, что они обязаны подраться друг с другом, даже если оба понимают, что они на одной стороне (клише в комиксах, применяемое для демонстрации относительной силы героев). Или они могут удивиться почему никто их не узнаёт несмотря на открытость их масок. По отдельности это просто шутки, но идею можно расширить, и протагонисты будут искать настоящие законы их неправдоподобной реальности. Недавние серии комиксов, такие как Marvels и Powers взглянули на "вселенную супергероев" с точки зрения простых людей - репортёров, полицейских и так далее - живущих в тени странных полубогов. Персонажи могут исследовать различные аспекты мира, открывая в процессе различные основные законы и устои, так же как различные комиксы, происходящие в одной "вселенной супергероев" могут иметь различные стиль и атмосферу. Они могут бороться с изменяющейся реальностью врагами (Патруль судьбы) или задаваться вопросом, кому выгодна искусственность мира (Планетары). "Постмодернистские" сверхлюди часто избегают "глупых" супергеройских традиций, таких как узкие маски, неудобные плащи, несерьёзные псевдонимы и тайна личности, которую невозможно поддержать.

Устои жанра супергероев

Жанр четырёхцветных супергероев очень формализован, но многие устои скорее связаны с маркетингом, чем с внутренней логикой. Поэтому, в любой кампании про супергероев можно отказаться от некоторых стандартов, и в некоторых жанрах это придётся сделать. Однако, если отбросить слишком много устоев, большинство людей перестанут воспринимать игру, как относящуюся к жанру супергероев.

Тайна личности

Традиционный четырёхцветный герой - идеалист, борющийся с преступностью, но также имеющий обычную "мирскую" работу. Для защиты своей семьи, друзей и личной жизни он создаёт вторую личность, которая и борется с криминалом, носит костюм и маску и использует псевдоним, а потом, быстро превращается в обычного человека с обычной жизнью и именем. "Гражданское" воплощение героя часто имеет мягкий характер, вплоть до бесхребетности. Это помогает скрыть правду и отражает склонность героя не хвастаться своей силой, а также делает супергероя более привлекательным для невзрачных и забытых подростков.

Тайна личности встречается не везде, даже в четырёхцветном жанре; некоторые супергерои знамениты, или живут неприметно, но не скрывают свою деятельность. Тем не менее, эта идея широко распространена.

Маски и костюмы

Тайна личности не продержится долго, если обе личности героя будут выглядеть одинаково, поэтому они носят маски. Обычно маски удивительно узкие и ничего не скрывают (некоторые из них всего лишь очки), тем не менее, даже семья супергероя обычно не узнаёт его в костюме. Некоторые герои годами ходят совсем без масок.

Ношение костюма героями, не скрывающими свою личность, может показаться бессмысленным, но ношение специальной одежды может быть достаточно логичным. Любой, кто вступает в ближний бой, предпочтёт надеть удобную одежду; а узнаваемый костюм поможет герою развить свою положительную репутацию, а злодеям - запугать жертв недоброй славой. Также, костюмы могут выполнять роль доспехов (хотя в большинстве комиксов они для этого слишком тонкие) или включать в себя гаджеты, а тёмная расцветка поможет в маскировке. Некоторые герои считают

костюмы униформой, говорящей, на чьей они стороне; некоторые становятся символами страны или движения, и носят яркие одеяния с цветами флага.

Такая отличительная черта супергероев как плащи в последнее время стали объектом критики. Конечно, они стильно смотрятся и создают внушительный образ, когда развеваются на ветру, но также они могут причинить много неудобств, например зажаться в механизм или быть зажатыми дверью. Наличие или отсутствие плащей может служить признаком "четырёхцветности".

Мастер может ввести перк "Может носить плащ и не попадать в глупые ситуации" (в дополнение к "Может нормально бегать на каблуках"; вообще костюмы женщин супергероинь во многом отвергают здравый смысл). Добрый Мастер может дать бонус +1 к броскам влияния, когда ИП носит плащ для того, чтобы внушительно выглядеть, и конечно плащ можно использовать в бою с умением Плащ, хотя немногие супергерои так делают.

Имена супергероинь

Вторая личность подразумевает второе имя, но имена супергероинь это нечто большее. Они - личный знак, что-то, о чём простые люди говорят с восхищением или страхом, и что прозрачно намекает на способности персонажа. Как и костюмы, они могут быть связанными со страной или движением. Также они могут быть даны ещё малоизвестному супергероинье репортёрами, или же тщательно подобраны правительством или спонсирующей корпорацией.

Контроль над распространением оружия

Огнестрельное оружие применяется в историях о супергероиньях, и не только преступниками и обычными полицейскими, но всё же большинство супергероинь им не пользуются. Многим оно не нужно, но в случае обладания не боевыми силами его ношение вполне логично. Тем не менее, оружие остаётся скорее признаком "вигилантов" или околовоеенных персонажей.

Для этого есть несколько причин. Во-первых, оружие убивает, и герои идеалисты, отказывающиеся убивать, не могут рисковать, используя его. Во-вторых, его сложно замаскировать, оно запрещено к ношению во многих местах, и будет странно выглядеть, если мягкосердечная "гражданская" личность героя будет постоянно с ним ходить, что может породить слухи или даже хуже. (Эксцентричные "тематические" злодеи вместо оружия могут носить причудливые гаджеты, что может дать им ещё и эффект неожиданности.) Природные силы заметить гораздо сложнее, так что, возможно, лучше полагаться на них, если герой ими обладает. Если ИП относится к преследуемому меньшинству - этнической группе или мутантам, оружие также может создать проблемы, а героиня лучше выглядеть как можно более безобидной: "Силы я получил случайно - но не ношу оружие я по собственному выбору". К тому же упражнения с оружием могут отвлечь героиню от более важных тренировок по овладению силами.

Наконец, при борьбе с преступностью в городе, что является основой сюжета историй про супергероинь, оружие - признак преступника, врага. Полицейские вооружены, но им приходится бороться с преступниками не имея супер сил. У героинь такого недостатка нет.

Гаджеты

Даже супергерои с врождёнными способностями носят с собой один-два гаджета, или даже кибернетические имплантаты. Некоторые - сами талантливые изобретатели, другим полезные устройства дают союзные супер учёные или дружественные агентства. Члены команды часто держат друг с другом радиосвязь.

Это может хорошо сработать в игре. Одно-два устройства помогут различить двух персонажей с похожими силами и пригодятся в ситуациях, где не хватит природных сил ИП. Телепат может носить доспехи, что повысит его выживаемость в перестрелке, если он в неё попадёт, а бойцу со сверхчеловеческими силами и живучестью подойдёт устройство для полёта, чтобы не отставать от своих более подвижных союзников.

Происхождение в жанре супергероинь

Разнообразием сил супергероинь отражено разнообразие их происхождений. Действительно, "история происхождения" - широко обсуждаемая особенность жанра.

Происхождение может задать тон всей карьере супермена: он может быть экспериментатором в сфере странной науки или тайных знаний, пешкой манипулятивной фракции, ему повезло, не повезло, или он просто много тренировался? Его происхождение также может связать его с заклятым Врагом (который может получить силы в то же время), или важным Иждивенцем. При повторном, более позднем, рассмотрении истории происхождения может выясниться, что оно было не случайным, а кто-то второстепенный на самом деле сыграл гораздо более важную роль.

Для того, чтобы суперсилы были чем-то особенным, условия их происхождения должны быть трудноповторимы или даже уникальными. Иногда оказывается, что происшествие в лаборатории инициировало мутировавшие гены, или тайно вмешались высшие силы. Некоторые силы могут быть получены путём тренировок, но для этого требуется врождённый талант и годы занятий. Также, герой мог быть похищен пришельцами-экспериментаторами, которые не потрудились объяснить своих мотивов.

Происшествия

Превращение в результате чрезвычайного происшествия, обычно с научными лабораториями или большими источниками энергии, возможно, наиболее распространённое происхождение суперменов, но в последние годы оно стало утрачивать популярность так как маловероятность такого происхождения стала более очевидной. В некоторых случаях "случайность" заключается в том, что эксперимент по наделению человека каким-либо силами по успешности превосходит все ожидания, но проявляются побочные эффекты (например, подопытный превращается в злодея с манией величия). Возможно, присутствовал предмет или вещество инопланетного происхождения, или герой исключительно восприимчив, или главный секрет опыта был известен всего одному человеку, который умер.

Случайное превращение обычно связано с последним словом техники. В 30х и 40х суперменами становились под действием химикатов; в 50х, 60х и 70х - радиации; в 80х - кибернетики; в последнее время это место заняли генная инженерия и нанотехнологии. (Эти изменения можно проследить по происхождению Спайдермена - от оригинального комикса до новейших фильмов.)

Искусственные суперсилы

Если процесс получения суперсил известен, учёные рано или поздно научатся его воспроизводить. Это может занять некоторое время, быть ненадёжным или опасным, но это случится. Также, инженеры могут создать "боевой скафандр", который наделит надевшего суперсилами.

Такие процедуры должны оставаться редкими и дорогими. При предположительной цене на приобретение суперсил в \$10,000,000, только несколько миллионеров, аристократов и диктаторов третьего мира смогут себе это позволить, а узнав, что это очень больно и ненадёжно, большинство откажутся от этой затеи. Однако, некоторые могут предоставить возможность стать суперменом верным телохранителем, к тому же правительства и некоторые богатейшие корпорации не откажутся приобрести нескольких суперагентов.

Иногда, процесс "усиления" стоит меньше, но менее надёжен и побочные эффекты ужасны, например уменьшенная продолжительность жизни или большой процент смертей при неудачах. Если эти опасности общеизвестны, только убеждённые фанатики захотят получить силы. Если нет, то безжалостные организации и криминальные боссы могут набрать себе маленькие армии из обманутых супер-головорезов.

Логично, что сохранить редкость боевых скафандров сложнее из-за массового производства, но для их создание может потребоваться ручной труд опытных инженеров, огромные расходы, а для управления им нужен хорошо обученный пользователь, который хорошо понимает все их причудливые особенности.

Диалоги

Супергерои любят поговорить, в комиксе это необходимо, чтобы дать возможность авторам передать информацию, которую трудно изобразить на рисунке; но это также черта характера многих героев - когда герой говорит возвышенными воззваниями, пышными клятвами и язвительными остротами от которых злодеи впадают в яростное безумие. Между тем сами злодеи тоже до того неисправимые пустословы, что молчаливый злодей, который угрожает только когда может выполнить угрозу,

выглядит из-за своей сдержанности ещё более устрашающим.

Похоже что во всех комиксах, кроме самых реалистичных, герои могут за время одного удара кулаком сказать несколько предложений. Мастер, ведущий игру в стиле четырёхцветных комиксов, должен уважительно отнестись к этой особенности; если игрок произносит достойную героя речь, Мастер не должен говорить, что у персонажа нет на это времени. Однако, если разговорчивость супергероя зашла слишком далеко и его речь не поместилась бы в облако текста, её может прервать некое событие.

Некоторые супергерои с незаметными силами, например, способностью поглощать энергию направленной на него атаки, даже начинают хвастаться своей способностью, вместо того, чтобы промолчать и воспользоваться замешательством обнаруживших такую способность врагов. Мастер может разрешить взять ограничение Видимое воздействие (с. 112), когда сила на самом деле не видима, но поведение и похвальба персонажа делает её эффект очевидным.

Супергерои и альтернативная история

Альтернативная история, как и практически все остальные идеи из НФ и фэнтези, иногда встречается в рассказах о супергероях. Хотя, вселенные основных издателей комиксов на самом деле тоже являются альтернативной историей - очень похожей на нашу, но с супергероями. Однако, некоторые истории отправляют протагонистов в другие реальности (где обычно, но не всегда, живут супер-существа) или рассказывают о путешествии героев во времени, где они предотвращают изменение истории. Зачастую считается, что в мультивселенной существует бесконечное число параллельных, или по крайней мере, кроме основного сеттинга существует несколько вариантов будущего.

Некоторые "постмодернистские" истории о супергероях, например Хранители Алана Мура, серьёзнее восприняли идею альтернативной истории; изучая влияние существования суперсил на исторические процессы и явления, они стали тщательно проработанной альтернативной вселенной.

Смерть - не навсегда

Создатели комиксов редко отказываются от введения интересного персонажа в следующую историю, даже если в предыдущей его предположительно убили. (Определённо, убийство популярного героя неразумно с коммерческой точки зрения!) Общеизвестно, что смерть в этом жанре непостоянна; в ход шли и идут все возможные виды уловок, от магического клонирования, до "Я выздоровел". Злодеи редко погибают "в кадре"; даже если они долго не возвращаются, на возможность их появления можно намекнуть в промежуточных сюжетах.

В игре, как НИП, так и ИП могут потратить очки персонажа для модификации бросков кубиков (с. В347) - им следует иметь несколько не потраченных очков в запасе, чтобы быть уверенными в успешности броска 3д для избежания смерти и других бросков на избежание крупных неприятностей. Можно разрешить важным персонажам купить несколько уровней Трудно убить (с. В58) без, или с минимальным, обоснованием.

Земля - перекрёсток Вселенной

Хотя истории о супергероях согласны с современной астрономией в том, что Земля всего лишь маленький шарик в огромной вселенной, они всё же предполагают, что Земля в некоторых отношениях важна. Например, среди людей рождается гораздо больше носителей различных сил, чем среди инопланетных рас; у нас изменчивые гены, или в них покопались учёные древней сверх-расы. Хотя большинство инопланетных рас обладает некоторыми силами, они сравнительно незначительны и распространены среди их вида.

Более того, Земля может быть в некотором роде "пупом Вселенной". Её расположение может быть важным, в смысле политических границ галактики или перекрёстком торговых путей; также на Земле могут находиться порталы в параллельные вселенные или слабые точки в структуре реальности, что сделает её важной для существ из других миров. Это, в свою очередь, делает Землю домом для магических стражей реальности или кого-то подобного.

Супергерои и Бесконечные миры

Хотя в GURPS Бесконечные миры не описан ни один мир в котором существовали бы суперы, несомненно они существуют. Может быть их ещё не открыли, а может быть Инфинити держит их существование в тайне. В простейшем случае, в нити времени, похожей на Хоумлайн, могут существовать добровольцы - борцы с преступностью, и высокая криминальная активность. Стиль более ярких "миров суперов" может различаться от очень логичного мира, где "юные таланты" сотрудничают с правительствами и другими могущественными организациями, хотя там и появляются иногда марионетки в причудливых костюмах; до полноценных "четырёхцветных" вселенных с различными типами сил, странной наукой и жутковатой частотой, с которой происходят уличные стычки между злодеями и примерно равными им по силе героями. "Супергеройские" нити времени могут быть даже карманными вселенными (с. B529) или даже шхерами (описаны в GURPS Бесконечные миры), с несколькими связанными парaproстранственными реальностями населёнными сверхъестественными существами и частыми разрушениями реальности, вызывающими "ошибки целостности", которые объясняют, почему история не очень сильно изменилась, даже несмотря на то, что в ней было полно странных феноменов.

Инфинити анлимитед спокойно воспримут мир с суперами-вигилантами (а И-спецназ может посчитать их миры хорошими вербовочными базами). Уровень угрозы в логичных/постмодернистских вселенных считается относительно низким, если только в них не живут существа способные к путешествиям между мирами, тогда за ними будут очень тщательно приглядывать. Четырёхцветные миры считаются более опасными, просто из-за их непредсказуемости; туризм туда, несмотря на длинную очередь любителей комиксов, скорее всего, будет запрещён, так как Секрет не просуществует и пяти минут в присутствии телепатов и супернауки. Явный контакт с Хоумлайном вряд ли вызовет переполох в этих вселенных ("Параллельные миры? Да, эта идея знакома. Костюмчики у вас не очень, к сожалению."), но Инфинити совсем не хочет, чтобы суперзлодеи свободно разгуливали между нитями времени.

"Мир суперов" может даже быть построен на основе результатов вышедших из под контроля путешествий между измерениями, в нити времени, из которой есть лёгкий доступ в другие (например, находящемся на межпространственном шоссе), когда тайна Инфинити раскрыта. Там Кабал плетёт свои интриги, сверхъестественные существа появляются и уходят, там есть супернаука из Гинсбека и Калифа, нацисты из Рейха-5, слуги драконов из Виверна и боги-отступники из Орихалка, а суперагенты И-полиции отчаянно пытаются взять всё это под контроль; события могут развиваться как в самом четырёхцветном из комиксов.

Виды суперов

Создатели комиксов пытаются придумывать уникальных суперзлодеев и супергероев. Не всем это удаётся - некоторые способности (полёт, нечеловеческая сила, боевые искусства) банальны - но все должны стараться сделать каждого из них особенным. Тем не менее, существуют шаблонные типы суперов:

Суперы-нормальные

Некоторые суперы, вообще говоря, являются обычными людьми, но невероятно тренированные и экипированные. Такие суперы вполне могут быть очень могущественными, особенно если они используют инопланетные технологии или странную науку. Силовая броня супергероя (такая как у Железного Человека) может давать силы не меньшие, чем у суперов со врождёнными способностями, а инопланетные устройства могуществом напоминают магию из мифов (например, кольцо Зелёного Фонаря). Хотя это и не врождённые способности, их вполне можно описать по правилам сил, правда могут потребоваться Ограничения приспособлений (с. B116-117).

Другие суперы-нормалы, самый известный из них Бэтмен, не заботятся о таких вещах. Большинство этих суперов доказывает, что достаточно умелый человек с подходящим оборудованием и несколькими киношными умениями вполне может занять место среди "суперов".

Волшебники

Вообще, большинство волшебников - суперы-нормальные, которые при помощи своих знаний в магии стали больше чем людьми. Однако, поразительные силы, которыми они владеют, оправдывают их выделение в отдельную категорию.

Хотя некоторые комиксовые волшебники пользуются лишь своими знаниями, большинство из них обладает одним-двумя магическими устройствами; которые упрощают для них некоторые действия (например, "плащ левитации" Доктора Стрэнджа) и избавляют от потребности творить слишком много заклинаний разом. Некоторые владеют артефактами, повышающими их магическую силу, в то время как артефакты других связаны с богоподобными существами (такие как шлем Доктора Судьбы, соединённый с могущественным "владыкой закона").

Большинство комиксовых волшебников отличаются от обычных людей только своими магическими знаниями, но некоторые из них могут быть мутантами или пришельцами, или же, как Мерлин из мифов о короле Артуре, иметь частично сверхъестественное происхождение (которое объясняет такую талантливость в магии). В некоторых случаях, полностью сверхъестественные существа полагаются в первую очередь на свои умения, то есть действуют как волшебники, хотя и могут к тому же иметь некоторые врождённые сверхъестественные преимущества.

Сверхлюди

Других суперменов тоже можно назвать людьми, но они имеют серьёзные силы. Конечно, существует много их разновидностей.

Уберменши находятся на границе нормального развития человека, и развиты ещё больше сверхъестественными тренировками, тщательной селекцией или супернаукой (например сывороткой, создавшей Капитана Америку). Их физические атрибуты зачастую граничат со сверхчеловеческими, а развитие разума не уступает телу. Их отличие от суперменов-нормалов не очень велико; хотя они зачастую не обладают силами, уберменши в добавок к умениям имеют пару-тройку козырей, например сверхчеловеческие чувства (как например Сорвиголова от Marvel Comics).

Люди, изменённые научным способом, получают силы от чего-то произведённого в лабораториях (например паука, укусившего человека-паука), или как побочный эффект других научных исследований (например инцидент в космосе, создавший фантастическую Четвёрку). Более глубоко тема описана в Происхождении суперменов (с. 227).

Мутанты похожи на людей изменённых научным способом, но изменились они ещё до своего рождения; их силы происходят от их генов. Успех комиксов о Людях X и их ответвлений сделал этот тип суперменов популярным. Мутанты могут просто подвергнуться действию радиации или других мутагенов ещё в утробе матери, что делает супермутантов побочным продуктом современной атомной энергетики или промышленного загрязнения, но это не объясняет разнообразие в основном положительных мутаций человека, для объяснения сеттинг может предположить вмешательство пришельцев в гены людей в далёком прошлом, которые и оставили в них много латентных сил. Комиксы часто описывают мутантов как преследуемые меньшинства, хотя эти преследователи в то же время странно терпимо относятся к жертвам научных происшествий и пришельцам, обладающим очень похожими силами.

Киборги тоже "изменены научным способом", но на макроскопическом уровне - механическими конечностями для силы и скорости, искусственными органами для живучести, встроенной бронёй и оружием, специальными сенсорами и т.д. Обычно, это экспериментальное лечение для людей, переживших ужасную катастрофу, но некоторые становятся суперкиборгами добровольно, доверившись редкой и очень продвинутой супернауке (возможно инопланетной). Нечеловеческие черты могут быть замаскированы или очевидны и неприглядны (правда стильным, лощёным, высокотехнологичным образом). Хотя для создания настоящего сверхчеловека требуется обширная "киборгизация", некоторые суперы сочетают имплантаты с усиленными тренировками и другими силами (например, металлический скелет Росوماхи).

Люди изменённые магическим способом также похожи на изменённых научным способом, но природа их улучшений сверхъестественная, это может быть могущественный древний артефакт или благословение (или проклятие) богоподобного существа. Они отличаются от волшебников тем, что не творят заклинаний и не обладают магическими знаниями (хотя есть возможность для совмещения, если волшебник сотворит на себя постоянное заклинание или изменённый магическим путём человек получит магические знания). Некоторые принудительно превращаются в защитников или слуг первичных сущностей. Подвидом такого типа суперменов является нежить - чаще всего это люди изменённые смертью. Киношные вампиры, например, со своим набором уловок вполне могут поспорить с большинством супергероев.

Четырёхцветная нравственность

"Классические" комиксовые супергерои обычно ограничены в поступках строгим моральным кодексом, гарантирующим, что комикс подойдёт для юных читателей. Это в первую очередь означает, что герои по большому счёту законопослушны (кроме проникновений куда не просят и нападений - ради благого дела), и, несомненно, не должны убивать.

Эти твёрдые моральные устои могут быть безоговорочным условием для действительно четырёхцветной кампании, однако популярнейшие современные комиксы достаточно гибкие, чтобы жестокий, циничный чужак не выпадал из общей картины. Более того, истории могут исследовать такие темы как нетрадиционная сексуальная ориентация, и при этом не выглядеть слишком постмодернистскими, хотя в кампаниях по настоящей Золотой Эре таких тем будут избегать.

Впрочем, основной чертой нравственности супергероев является сдержанность. Супергерои могущественны, и хотя они чувствуют свою обязанность использовать силы во благо, считается, что если они будут применять силы без меры и эгоистично, в конце концов они потеряют свою человечность и свернут с верного пути. Истории и кампании, где это правило не соблюдается, закончатся разбирательством с последствиями. Несдержанные суперы могут быть совращены силой, группировки суперменов могут быть втянуты в бесконечную войну, или же суперы могут создать утопию, по крайней мере, в их понимании.

Нелюди

Не все герои люди, некоторые на них даже не похожи.

Благодаря Супермену пришельцы появлялись в комиксах с самого начала их существования. Они могут быть беженцами с мёртвых или умирающих миров; исследователями или дипломатами, не стесняющимися вмешиваться в местные дела; межзвёздные полицейские или перебежчики от враждебной инопланетной культуры. Многие удивительно похожи на людей, но обладают экзотическими способностями различных видов (возможно врождёнными, возможно полученными благодаря супернауке); нечеловеческая природа других более очевидна. Некоторые имеют доступ к продвинутым технологиям, чей уровень различается от удивительного до богоподобного.

Роботы-суперы обычно созданы в результате супернаучного проекта, возможность воспроизведения результатов которого ещё меньше, чем у проектов по наделению людей силами или созданию силовой брони. Роботы, чаще всего, андроиды, но выглядят странно; роботы-герои (такие как Марвеловский Вижн), обычно, больше похожи на людей, чем роботы-злодеи (например, Ультрон, создатель Вижна). Большинство роботов сильнее человека; многие проявляют и большой набор других сил. Большинство роботов утверждает, что плохо понимают человеческие эмоции, хотя, обычно, сами проявляют человеческую мотивацию - гнев, верность, любопытство, паранойю.

Духи - бесплотные сверхъестественные существа - часто встречаются в историях с уклоном в ужасик, особенно потому, что многие из них - призраки людей. Многие могут явиться из "стран духов", например Рая или Ада, или быть воплощениями элементов или сторон природы, например растительности Земли (Болотная Тварь) или стихии огня. Обычно, они обладают традиционными "силами духов", такие как ограниченная материализация, возможность вселяться в человека и контролировать его, или паразитическая проницательность.

Суперантагонисты

Большое множество различных способностей и характеров, встречающихся в жанре суперменов, обычно отображается в разнообразии проблем и врагов.

Суперпреступники

Типичный суперзлодей во многих смыслах является тёмным двойником типичного супергероя; они часто носят костюмы, маски, имеют псевдонимы, историю происхождения и тайную личность. Однако, ими движут не идеалы или нравственность, а жажда наживы, власти или славы.

Различных видов суперзлодеев по меньшей мере столько же, сколько и разновидностей супергероев. В классических четырёхцветных историях они хорошо справляются с ролью пугала, но большинство из них, скорее, заинтересованы в выгоде и развлечениях, чем в убийствах людей. В более приземлённых поджанрах многие могут стать их жертвами, по крайней мере прохожие и слабые персонажи. (Джокер, враг Бэтмена, бывший раньше безобидным шутником, в более мрачных современных комиксах развлекается, совершая массовые убийства.) Общеизвестно, что значимых злодеев трудно убить (см. с.228), так что если они достаточно интересны, они могут вернуться в бой на следующий же день.

Суперзлодеи часто собираются в команды - чтобы противостоять командам супергероев, чтобы справиться одним очень сильным героем или для совершения серьёзных преступлений. Логично, что установить связь между разыскиваемыми преступниками, а затем сделать так, чтобы эти эгоцентричные (а зачастую и ненормальные) преступники были вместе и не поубивали друг друга, сложно; но комиковые злодеи справляются - часто благодаря усилиям волевого, харизматичного и богатого лидера злодеев, обладающего средствами и способностью лидерства (или запугивания). Власти могут построить "супертюрьму", где будут содержаться пойманные суперзлодеи; хотя это и логично, это может иметь побочный эффект - сбор всех суперзлодеев в одном месте, где они могут организовать заговоры.

Злодеи-вожаки

Почти все суперзлодеи пытаются действовать по хитрому далеко идущему плану, но именно вожаки злодеи хороши в этом. Некоторые обладают силами и в случае боя могут стать грозным противником (грубая сила помогает держать в узде приспешников), но другие могут быть обычными людьми, хотя и с замечательным интеллектом, навыками планирования, и, возможно, несколькими фокусами, припасёнными на чёрный день. Некоторые даже не обзаваются костюмом или псевдонимом, особенно если они достаточно умны, чтобы скрываться за фасадом респектабельности.

Борьба со злодеем-вожаком обычно затягивается надолго, так как у них есть множество историй для прикрытия, тайных ходов для побега и поразительно эффективных адвокатов, способных разрушить любое выдвинутое против их нанимателя обвинение. Некоторых злодеев-вожаков действительно сложно идентифицировать либо из-за их костюмов и тайны личности, либо потому, что они являются уважаемыми членами общества и тщательно скрывают свои преступные дела. Хотя в большинстве случаев герои распознают злодеев-вожаков быстро, даже если не могут поймать их или доказать своё мнение в суде.

Также злодеи-вожаки обычно держат при себе одного-двух телохранителей или ассасинов, обладающих опасными силами, особенно если сами вожаки силами обделены или не хотят пачкать руки, вступая в бой. Это делает финальный бой, когда планы злодея сорваны (на этот раз), очень сложным.

Организованная преступность.

Организованная преступность - обычно скрытная, разветвлённая и порочная организация - может стать достойным оппонентом для супергероя. Несмотря на то, что обычные громилы, даже толпой, не соперники пуленепробиваемому суперу; организованная преступность может разыскать и напасть на друзей суперя, развратить общество, избегать наказаний и прочим образом издеваться над правовой системой; а также нанять суперзлодеев, чтобы решить проблему суперов. В играх о суперях крупные криминальные воротилы вполне могут сами оказаться суперзлодеями - они могут стать главарями при помощи своих сил или обрести силы при помощи богатства, полученного от преступлений, например, наняв аморального изобретателя. Определённо, многие преступные боссы соответствуют определению злодеев-вожаков.

Однако, кампания о борьбе с организованной преступностью, скорее всего, будет состоять из длинной череды мелких стычек и расследований. В большинстве историй о супергероях считается, что на смену мелким бандитам и головорезам, выведенным из игры суперегройями, всегда придут другие, да и поток способных уличных главарей почти также неиссякаем. Игры такой тематики, как правило, достаточно приземлённые, но не потому, что победить в большинстве битв очень трудно, а потому, что они никогда не заканчиваются.

Зловещие агентства

Такие агентства, обычно, отличаются от обычных преступных банд применением высоких технологий или сверхъестественных сил, а также, зачастую, странной идеологией, причудливой униформой и грандиозными планами. Многие агентства имеют хорошо оборудованные и замаскированные тайные базы. К таким агентствам могут относиться как чисто преступные группировки, чьей целью являются деньги и отчасти власть; так и политические радикалы (по традиции, значительная их часть основана сбежавшими нацистами, хотя время от времени так развлекаются психи со всего политического спектра), а также ниндзя и другие секты наёмных убийц с пугающими навыками боевых искусств и фанатичные мистические культы.

Хотя большинство агентов - обычные люди, в большинстве агентств есть несколько экзотических боевиков и лидеров ячеек, или они хотя бы нанимают суперзлодеев. В некоторых агентствах, в качестве наёмника или лидера, есть гениальные, но безумные учёные, строящие огромное супероружие, или безумные мистики, делающие то же самое, но магией. Может выясниться, что некоторые суперы получили свои силы от таких агентств или были созданы ими, что сделает борьбу между ними более личной для обеих сторон.

Монстры

Иногда супергероям приходится решать большие, но относительно прямолинейные проблемы, пришедшие из фильмов о монстрах: титаны, стремящиеся раскатать город в лепёшку. Зачастую эти существа слишком велики, даже для атак супергероя, и могут казаться совершенно неуязвимыми. Героям придётся провести расследование, чтобы найти их слабые места. Таким образом, сражение может быть осложнено необходимостью проведения расследования во время крупного бедствия, а также, возможно, злодеями, пытающимися контролировать монстра или добыть его генетический материал.

Пришельцы

"Пришельцы из космоса" - классическое происхождение различных видов супергероев и злодеев; однако эффективными антагонистами может стать и группа относительно слабосильных инопланетян. Скорее всего, им доступны очень продвинутые технологии и иногда врождённые способности. Их мотивация может быть взята из фильмов про злых пришельцев - например, захват всей Земли (или похищение женщин, если они традиционные, а не логичные). Некоторые стремятся не допустить выхода землян, среди которых рождается слишком много супергероев, в космос, где они бы нарушили статус кво; инопланетяне могут осуществлять свою цель захватом Земли, её уничтожением или развязыванием между людьми войны, которая бы их уничтожила. Большинство комиксовых пришельцев человекоподобны, хотя не все; они могут иметь расовые силы.

Логично, что введение могущественных инопланетян, обладающих технологиями, чтобы долететь до Земли, и желанием её захватить, должно радикально повлиять на игровой мир, но обычно, в четырёхцветных историях этого просто не происходит. Инопланетяне прилетают на Землю, но даже если о них становится известно обществу, они вскоре исчезают, и никто не пытается скопировать их технологии, никого не беспокоит доказательство существования других рас, а физики никак не заинтересованы доказательством возможности путешествия со сверхсветовой скоростью. Вскользь может быть упомянуто о дипломатических отношениях или организации общепланетарной обороны, но не больше. Это условность четырёхцветного жанра; попытка найти в этой традиции логику может увести игру в жанр космической оперы или постмодернизма.

Стихийные бедствия

Также суперегрои могут бороться с бедствиями, не вызванными злым умыслом, такими как землетрясения, авиакатастрофы, пожары или наводнения. Типичные геройские действия заключаются в расчистке завалов, спасении людей из горящих зданий или розыске пострадавших при помощи суперчувств. Для героев это хороший способ заработать добрую славу, хотя неправильно понадеясь героям или антигероям может быть трудно доказать людям свои благие намерения.

Хотя помощь при стихийном бедствии - хорошая возможность для промежуточного сюжета, на самом деле, герои могут работать без усталости 24 часа в сутки и спасти много жизней, но приключений у них будет мало. Следовательно, исходя из устоев жанра и здравого смысла, стихийные бедствия должны происходить редко.

Потустороннее вторжение

Возможно, суперам придётся иметь дело со странными угрозами из-за границ нашей вселенной: от вторжения демонов до попыток изменения сюжетной структуры реальности. Опасными противниками могут стать демоны, завоеватели из другого измерения и злые двойники ИП из миров с противоположной моралью.

Потусторонние налётчики должны обладать явно странным и зловещим преимуществом. По крайней мере, демоны должны быть хитрыми, безжалостными и умелыми искуителями. Их легко сделать скорее смешными, но на самом деле их присутствие в сюжете должно внушать отчётливый ужас. Предполагается, что настоящее абсолютное зло вечно, и неуязвимо для простых физических атак.

Другие угрозы с той стороны реальности могут быть ещё более странными. Вещи о которых человек не должен был узнать не столько злые, сколько просто не заинтересованны в человечестве, но при этом могут свести с ума сильнейшего героя своим существованием. Другие "потусторонние" могут иметь собственную, совсем не человеческую, мораль. Герои могут узнать, что в конце концов должна остаться только одна вселенная, так что защита своей реальности состоит в том, чтобы сражаться с существами с той стороны, которые делают то же самое.

Команды супергероев

Несмотря на то, что некоторые супергерои по натуре одиночки, идея об объединении супергероев существует давно и может быть очень полезной в РИ.

Виды команд

Команды создаются по разным причинам. В некоторых случаях, нескольких героев объединяет одно происхождение, они могли работать вместе, когда случайно получили силы или даже быть одной семьёй. Родство или продолжительное сотрудничество ложатся в основу дружбы и доверия, и располагают к тому, чтобы держаться вместе для взаимной защиты и моральной поддержки в странной новой жизни.

Другие группы могут быть просто объединены общей работой или интересами (например борьбой с преступностью), они встретились в ходе этой "работы" и поняли, что обмен информацией и прикрытие друг друга является неплохой идеей. Первая встреча может потребовать очень маловероятного совпадения, хотя если родной город команды атакован могущественным злодеем или монстром все герои могут встретиться разом. После того как сформировалось ядро группы, другие герои могут сами присоединиться к команде, или команда сама будет разыскивать супергероев и вербовать их.

Правительства стран или ООН могут захотеть спонсировать группу, считая, что супергерои принесут больше пользы, если будут чуть лучше организованы. Весьма вероятно, что за этим скрывается желание правительств иметь возможность следить за супергероями (возможно, даже раскрыть их тайну личности), и их руками решать проблемы, волнующие больше власть, чем героев; но некоторые герои могут посчитать, что ради получения поддержки можно и рискнуть. Действительно умелые агенты могут раскрыть тайну личности героев даже до того, как завербовать их. Порядочные агенты не будут пользоваться этими знаниями, но более циничные группы могут для вербовки при помощи этих знаний оказывать на героя давление, граничащее с шантажом.

Также команды могут спонсировать корпорации (возможно, только для рекламы - те, кому нужны супергерои-наёмники, вряд ли заинтересуют много героев) или даже отдельные богачи. Содержание команды на соответствующем ей уровне может быть довольно дорогим, особенно если начать считать, сколько придётся потратить на адвокатов; но супербогатство вполне вписывается в сеттинги о супергероях. Вариантом является тайная школа, предназначенная не столько для борьбы со злом, сколько для того, чтобы обучить героев контролировать и понимать свои силы; хотя это может быть просто побочной линией сюжета. Хотя архетипичной школой супергероев в четырёхцветных комиксах является академия для мутантов (в "Людах X"), на эту роль также подходят тайный монастырь мастеров боевых искусств или древний магический колледж. В мире, где широко распространена супернаука, изначально тихий технический колледж для юных одарённых исследователей может стать рассадником супергероев.

Может существовать много вариаций команд. Если история о военном времени, герои легко могут быть объединены в отряды специального назначения; это, естественно, означает спонсирование правительством, с несколько более жестким управлением и дисциплиной. Если можно какими-либо методами наделить человека суперсилами специально, сильнейшие армии, несомненно это сделают - они будут открыто создавать суперменов для пропаганды и устрашения, не привлекая внимания - для исследования изучения, или тайно - для проведения тайных операций. Также, команда может быть создана как банда суперзлодеев и по каким-то причинам перейти на сторону добра. Они могут согласиться работать на правительство обмен на амнистию, или они помогли в отражении нападения инопланетян и им понравилось заслуженное ими уважение; или же они могут пытаться быть кем-то вроде Робин Гуда, в мире, пронизанном коррупцией, где единственными настоящими героями являются только "благородные разбойники".

Команды злодеев

Команды суперзлодеев по структуре во многом похожи на команды героев - боевики, разведчики и так далее, но психологический баланс зачастую другой. В частности, лидер злодеев часто физически намного сильнее своих последователей, или по крайней мере имеет гораздо более сильный характер, просто потому, что ему приходится держать в повиновении группу суперпреступников.

Другие члены команды злодеев из четырёхцветных комиксов относятся к одной из четырёх категорий. Солдаты состоят в команде ради денег и забавы, или из некоторой солидарности с идеологией команды, если она есть. Солдаты не претендуют на лидерство - у лидеров больше работы и глобальнее цели; солдаты могут быть привлечены харизмой лидера или наняты. Они остаются в команде пока она побеждает, но, возможно, сбегут, если дела пойдут плохо.

Лакеи наоборот очень лояльны. Может быть, у них тяжёлый комплекс неполноценности или же они преданы делу команды. Лидеры любят лакеев, даже если у них нет особо полезных сил. Все остальные их скорее презирают, если только их верность не становится действительно великой. Обычно им не хватает инициативности. Особым типом лакеев являются запрограммированные роботы и захваченные духи.

Противоположность лакея - Бунтовщик, желающий занять место лидера. Бунтовщики могут быть явными, постоянно спорящими с лидерами, или тайными; в некоторых комиксах их настоящая роль отражается через часто появляющиеся облачка мыслей. Явных бунтовщиков лидер будет держать в повиновении угрозами и насилием, а скрытые будут улыбаться и ждать удобного случая. Герои могут использовать бунтовщика, но им не следует ему доверять - он может просто использовать героев для устранения лидера.

Последняя категория - Невинные, которые, вероятно, втянуты в команду коварным лидером, возможно в результате чрезмерной родительской опеки или неудачного опыта общения с нетерпимыми "нормальными" людьми. Обычно, они могут измениться, и даже стать героями. Однако, невинные, несмотря ни на что остающиеся верными злодеям, могут очень нервировать - они показывают насколько сильна харизма лидера или идея, или порочить идеалы верности.

Роли в команде

Типы или стили суперсил могут определить роль члена в команде. Например, логично, что суперживучий герой, способный поглощать огонь тяжёлого оружия, встанет в авангард, а хорошим лазутчиком станет тот, кто обладает контролем над тенями или невидимостью. Хотя количество различных сил очень велико и многие герои имеют способности, позволяющие им исполнять различные роли в зависимости от ситуации, есть несколько стандартных ролей.

Узнаваемыми примерами являются живучий, сильный "танк", который будет хорошим авангардом, способным как минимум отвлечь большинство противников или прикрыть отступление; "бластеры", владеющие дальноточными атаками, а зачастую ещё и летающие, что расширяет их тактические возможности; "бегунки", обладающие скоростью и массой вспомогательных трюков; телепаты "мозголомы", способные запутать врагов и разгадать большинство тайн; специалист по маскировке (зачастую, мастер боевых искусств), которые могут решить проблемы, не поддающиеся грубой силе; и "железячник", обычно, таскающий с собой множество устройств, расширяющие арсенал возможных тактик, хотя иногда они могут иметь в

запасе всего один-два трюка. Целители, хотя и встречаются в комиксах, но редко; подробнее их силы описаны на с. 194.

Также в команде есть роли, не относящиеся непосредственно к силам, хотя они могут быть связаны стилем или историей персонажа. Например, командиром в бою может стать суперсолдат, опытный в тактике и управлении; телепат, разбирающийся в психологии и способный передавать команды прямо в гушу боя; или просто самый опытный и уважаемый из группы. Также будут полезны эксперты по части магии или техники. "Переговорщиком", который понадобится при проведении расследований и общении с прессой или правительством, может стать утончённый псионик; мастер боевых искусств, выглядящий менее чудным и пугающим, чем большинство его коллег; или просто любой член команды, вложивший несколько очков в Харизму и Дипломатию.

Командная тактика

Когда все роли в команде распределены, приходит время разрабатывать командную тактику. Часто это описывается как большое преимущество командной работы, хотя многие битвы между суперами скорее являются наборами схваток между отдельными бойцами. Всё же, члены команды, по крайней мере, изучают сильные и слабые стороны своих соратников, что даёт им возможность при необходимости попросить о помощи у наиболее подходящего из них и не применять атаки по площади, которые бы навредили больше своим, чем чужим. Также обратите внимание на необязательные правила: Скоординированные атаки (с. 165) и Комбинирование сил (с. 170); команды суперов часто применяют эти идеи.

Некоторые команды имеют специальные тренировочные площадки, и даже оборудуют высокотехнологичные "комнаты опасности", помогающие им подготовиться к особым ситуациям и противникам. Другие команды становятся слаженными, просто работая некоторое время вместе. Для развития чувства локтя и "тематики" команда может разработать систему кодовых слов, обозначающих заранее отработанные приёмы, например быстрый летун подхватит своего более медленного товарища и перенесёт туда, где он нужен.

Если группа интенсивно отрабатывает совместные действия, Мастер может разрешить её членам закупить умения Лидерство и Тактика с опциональной специализацией "Работа в команде". Эти умения могут быть применены лишь в ситуациях, когда знание особенностей членов команды даст значительное преимущество, например для подбора такого расположения для членов команды, чтобы их совместные атаки были наиболее эффективными. Если в группе есть член, с которым вы не тренировались или с последней совместной тренировки прошло много времени, используйте умение без специализации (оно, обычно, будет на 2 уровня меньше специализированного).

Штаб и транспорт

Команде потребуется база - встречи в общественных местах или дома у одного из членов нарушат геройскую стилистику. Группам, у которых есть спонсоры базы будут предоставлены (в приземлённых/постмодернистских играх они могут быть обустроены по-военному), а школы и им подобные заведения будут, вероятно, иметь собственное здание; в других случаях проблему придётся решать самим героям. Аналогично, командам может пригодиться транспорт, который быстро доставит их на место операции.

В действительности, база это ещё один нереалистичный штамп четырёхцветных комиксов. В комиксах такие базы часто подвергаются нападениям, даже бывают повреждены и требуют время от времени ремонта, но не похоже, что эти атаки подвергают опасности соседей или пугают их; а враги редко выслеживают героев до базы и от базы, чтобы оценить силу команды или раскрыть чью-нибудь тайну личности.

База, достаточно большая для команды из более чем пары-тройки членов, достаточно дорога, особенно если располагается в большом городе и хорошо укреплена. Очень полезным будет спонсор-мультимиллионер или член команды с подобным богатством, который может тратить деньги на базу, не ставя под угрозу свою тайну личности. Для баз на луне или орбите, как в некоторых комиксах, потребуются невероятные ресурсы. Такие часто показываемые в комиксах удобства как специальные тренировочные залы, высокотехнологичные системы обороны и площадки для транспорта также увеличивают стоимость. А между тем некоторые менее формализованные команды отлично обходятся просто большим домом одного из членов.

Приключения супергероев

Четырёхцветные истории обычно рассказывают о борьбе с преступностью, спасении мира и срыве злодейских планов, что облегчает задачу Мастера, если у него не получается придумать что-нибудь посложнее. Пусть герои увидят или узнают, что совершается преступление, возможно с участием суперзлодея, и захотят его раскрыть. Серия подобных преступлений будет означать, что действует злодей-вожак; а чуть более сложная цепочка событий может вывести ИП на существование угрозы всему миру.

Мастер может черпать вдохновение откуда угодно - как из приземлённых сериалах о полицейских, для игр о вигилантах, когда пара умелых героев справляются с задачами целого полицейского отделения; так и из фильмов о Джеймсе Бонде для игр о злодеях-вожаках и зловещих агентствах. Просто не забывайте давать силы и противникам ИП, чтобы бои не превращались в избиение. Сильные супергерои, особенно со сверхъестественным происхождением, могут поучаствовать в сюжетах, основанных на мифологии, сразиться с гигантскими монстрами или дьявольскими искушителями, пытающимися совратить человечество.

Однако, супергерои также печально известны своей личной жизнью, похожей на мыльную оперу; и многие игроки, знакомые с жанром или просто желающие получить дополнительные очки персонажа, без сомнения возьмут немало недостатков. Мастер не должен стесняться пользоваться ими, подвергая опасности иждивенцев, угрожая раскрыть тайну личности и создавая моральные дилеммы. Не стоит доводить до того, чтобы игроки чувствовали себя преследуемыми Мастером или чувствовали, что каждый недостаток будет использован против ИП - это не весело и не является частью жанра; но ни одно очко персонажа не должно достаться даром.

Также сюжеты могут строиться вокруг природы сил и того, как герои выглядят со стороны. Правительство может попытаться контролировать "эти ходячие арсеналы", репортёры будут преследовать их, а полицейские могут жаловаться, что супергерои непредсказуемы, простые граждане будут обеспокоены их почти нечеловеческими природой и жизненной позицией, а суперзлодеи попытаются подорвать их мораль. Одним из устоев жанра супергероев является то, что силы не даются даром, и за них приходится платить не только ответственностью за борьбу со злом, но и сложностью поддержания связи с человечеством.

<http://translatedby.com/you/gurps-powers-6-empowered-genres/into-ru/trans/>
 Оригинал (английский): GURPS Powers - 6.Empowered Genres
 (http://e23.sjgames.com/item.html?id=SJG31-0102)
 Перевод: © Sukukku, flannan, VlexZ, Agranof.

translatedby.com переведено толпой